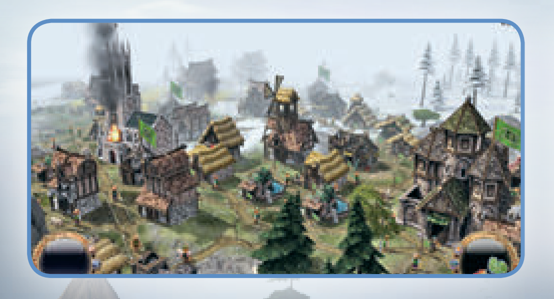
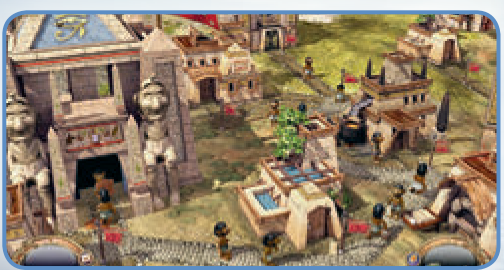


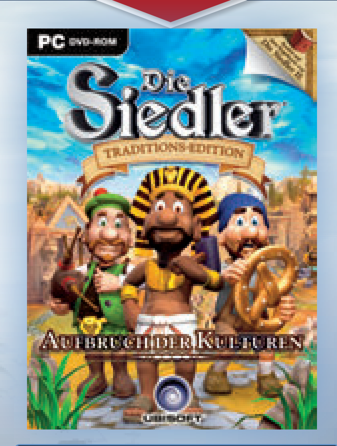
WM-Fieber: Fußball-Spiele-Report
Civilization: Fortsetzung gespielt!
Unreal Engine 4: Spiele + Technik
Wissen, was gespielt wird
PC Games
EXTENDED
WILDSTAR
Alles zum Start des neuen Online-Rollenspiels von NCSOFT – mit vielen Tipps!
VOLLVERSION
DIE SIEDLER
AUFBRUCH DER KULTUREN
Aufbau-Spaß mit extra-hohem Wuselfaktor und umfangreicher Kampagne!
+ 2 DVDs
Über 3,5 Stunden HD-Videos!
Alle Infos: Umblättern!
XXL-TEST IN EXTRA-BEILAGE
WATCH DOGS
Endlich Tacheles: PS4-Version ausführlich getestet!
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
Crysis 3 trifft Modern Warfare 3: Activision zieht mit Kevin Spacey in den Shooter-Krieg S. 20
WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
Bethesdas Solo-Shooter im Test: Krasse Story, krasses Universum, krasse Ideen!
USK ab 16 freigegeben
AUSGABE 262
06/14 | € 5,99
www.pcgames.de
Österreich € 6,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 70,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,90; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,00; Griechenland € 9,00
25 JAHRE computec MEDIA
LEIDENSCHAFT FÜR GAMES
06
4 397178 705995

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen ist das insgesamt achte Spiel der *Siedler*-Serie und Teil der sogenannten Traditionsreihe von Ubisoft, die sich an den ersten Teilen der Serie orientiert. Das Gameplay basiert auf *Die Siedler 2* und bringt die drei Völker Bajuwaren, Schotten und Ägypter mit. In der Einzelspielerkampagne müsst ihr diesen Kulturen in elf Missionen zu einem gelungenen Start in die neue Welt verhelfen. Also baut ihr Bodenschätze ab, sorgt durch Produktionsstätten wie Farmen, Mühlen und Bäckereien für Nahrung und rekrutiert Soldaten, um euer Reich zu verteidigen und zu vergrößern. Durch das neue Opferungssystem mit zahlreichen Optionen kommt strategische Tiefe in das knuffig gestaltete Aufbau-Strategiespiel, das serientypisch erneut mit einem sehr hohen Wuselfaktor glänzt.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Nach der Installation des Spiels müsst ihr manuell das beigelegte PhysX installieren, sonst kommt es zu einer PhysX-Loader-Fehlermeldung. Startet dazu im Vollversions-Verzeichnis auf der DVD die Datei „PhysX-9.12.1031-SystemSoftware-Legacy.msi" per Doppelklick. Achtung: Der Internet-Mehrspielermodus funktioniert nicht mehr, weil die Server bereits abgeschaltet wurden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mind.: Windows XP/Win2000/Vista/7/8, 2 GHz CPU, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM/Shader Model 2.0, 1,1 GB HD-Platz **Empfohlen:** 3 GHz, 1 GB RAM (XP), 1,5 GB RAM (Vista), Grafikkarte mit 256 MB RAM. **Achtung: Grafikkarten in Notebooks werden nicht unterstützt!**



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Knuffige Aufbau-Strategie aus der *Die Siedler*-Reihe
- Basiert auf dem Regelwerk von *Die Siedler 2* und wurde durch viele Ergänzungen optimiert
- Überarbeitete Benutzeroberfläche
- Zahlreiche Verbesserungen in den Produktionsabläufen sowie dem Wirtschaftssystem
- Einzelspielerkampagne mit elf Missionen
- Drei Völker sorgen für spielerische Abwechslung bei Logistik, Ressourcenanforderungen und Militär
- Überarbeiteter Militärteil bringt Nah- und Fernkämpfer, Katapulte und Kampfattribute für die Soldaten
- Umfangreiches Opferungssystem bringt strategische Tiefe
- Neue Landschaftstypen: Wüste, schottische Highlands, Schnee/Eis
- Typischer Wuselfaktor mit Hunderten animierter Siedler auf dem Bildschirm
- Langzeitspaß dank Sandboxspiel
- Komplett in Deutsch

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

DEMO
- Eterium

VIDEOS (TEST)
- Bound by Flame · Lego: Der Hobbit
- Tropico 5 · Wargame: Red Dragon

VIDEOS (VORSCHAU)
- Enemy Front
- Murdered: Soul Suspect
- Watch Dogs

VIDEOS (MAGAZIN)
- Meisterwerke: Vampire – The Masquerade: Bloodlines
- Rossis Welt: Folge 68
- Stalker: Lost Alpha
- Star Citizen: Dogfight
- Vollversion: Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

VIDEOS (TRAILER)
- Alien: Isolation
- Call of Duty: Advanced Warfare
- Get Even · Grid Autosport · Mad Max
- Risen 3 · Wildstar

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0) · Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (TEST)
- The Amazing Spider-Man 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Endless Legend
- Indie Watch: Cosmonautica
- Starpoint Gemini 2
- The Incredible Adventures of Van Helsing 2
- Wildstar

VIDEOS (MAGAZIN)
- Call of Duty Championship 2014
- Call of Duty: Advanced Warfare – Traileranalyse
- Die Macht der Spieler
- Die schlimmsten Hardwarefresser
- Dragon Age: Inquisition – Interview
- Evolve
- Genre-Check Strategie
- Get Even – Making of
- Historie der Fußballspiele – Teil 1
- Report: One-Man-Studio
- Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)



* Für unsere Vollversion *Die Siedler: Aufbruch der Kulturen* benötigt ihr keine Seriennummer. Bei Fragen zur Installation lest euch bitte zunächst die Readme-Datei im DVD-Menü und auch das Handbuch durch, das mit installiert wird. Für weitere Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Außergewöhnliche Maßnahmen


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DIENSTAG | 13. Mai 2014

In vier Wochen startet die E3 in Los Angeles. Und schon jetzt wirft die Spielemesse ihre Schatten voraus: Etliche Studios laden zu sogenannten „Pre-E3-Events“, bei denen wir die wichtigen Neuheiten schon jetzt in aller Ruhe anspielen können – ganz ohne den obligatorischen Messetrubel. Unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt schaut sich unter anderem *Civilization: Beyond Earth* und den Koop-Shooter *Evolve* an, während wir bei Bethesda in Frankfurt das Horror-Abenteuer *The Evil Within* erleben.

DONNERSTAG | 15. Mai 2014

Es sind die zwei wichtigsten PC-Spieleneuheiten im Mai: Bethesdas düsterer Ego-Shooter *Wolfenstein: The New Order* und das Ubisoft-Action-Adventure *Watch Dogs*. Zwar erscheinen beide Spiele bereits wenige Tage nach unserem Redaktionsschluss, doch die Testversionen verschieben sich Tag um Tag – eine echte Zitterpartie. Da wir beide Spiele unbedingt in dieser Ausgabe ausführlich testen wollen, greifen wir zunächst auf die Playstation-4-Versionen zurück, planen schon mal Nacht- und Wochenendschichten ein und schöpfen alle Möglichkeiten aus, um möglichst viel Zeit mit den Spielen verbringen zu können. Nach dem Motto „Ungewöhnliche Situationen erfordern ungewöhnliche Maßnahmen“ machen wir aus dem 16-seitigen Extended-Sonderteil eine Extra-Beilage, die wir jedem PC-Games-Heft beilegen. Die ursprünglich geplanten Technik-Specials, Tuning-Tipps und natürlich die finalen Wertungen zu den PC-Versionen findet ihr brandaktuell auf pcgames.de. Unser Anspruch war es, euch pünktlich zu den Erscheinungsterminen der Spiele eine möglichst gute Kaufberatung an die Hand zu geben – wir hoffen, dass wir damit im Sinne aller PC-Games-Leser handeln.

FREITAG | 16. Mai 2014

Na, auch schon im Fußball-WM-Fieber? Rechtzeitig zum Anpfiff in Brasilien haben wir für den großen Report ab Seite 76 zusammengetragen, wie sich *FIFA*, *Pro Evolution Soccer* & Co. in den vergangenen Jahrzehnten entwickelt haben und was die Zukunft für den digitalen Fußball bringt.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
Euer PC-Games-Team

APP-UPGRADE FÜR NUR 1 EURO



Wer bereits PC-Games-Abonnent ist oder werden möchte, dem schalten wir die umfangreichen iPad-App-Ausgaben für nur 1 € extra pro Monat frei (statt 3,59 € bei Einzelkauf). Darin enthalten: alle Artikel des gedruckten Heftes, über drei Stunden Videos, erweiterte Screenshot-Galerien und vieles mehr. Weitere Informationen findet ihr auf abo.pcgames.de.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



INHALT 06/14

WATCH DOGS BEILAGE



Ubisofts Action-Kracher trudelte in letzter Minute ein. Damit wir den Test noch in die PC Games bekommen konnten, machten Redaktion und Druckerei Überstunden, um die euch vorliegende Heft-Beilage zu ermöglichen.



COD: ADVANCED WARFARE 20



TROPICO 5 54

AKTUELLES

SERVICE

VORTEST

HARDWARE

Einen flotten Spiele-PC besitzen, ohne hohe Investitionskosten zu tätigen? Wir zeigen euch, wie's geht!

MAGAZIN





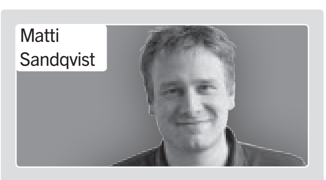


Abgedreht, futuristisch, brachial. Was wir vom neuen Shooter in der Rolle von Haudegen Blazkowicz halten, lest ihr in unserer Beilage.

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE


Matti Sandqvist

„Der Vorbesteller-Wahnsinn muss ein Ende finden!“

Da kündigt Ubisoft tatsächlich den nächsten Teil der *Far Cry*-Serie an – wohlbemerkt ohne auch nur einen einzigen Screenshot zu zeigen – und lockt bereits potenzielle Kunden mit Vorbesteller-Boni an. Irgendetwas muss doch faul im Staate Dänemark sein, denkt sich der Spieleveteran in mir. Schon möglich, dass *Far Cry 4* am Ende ein fast perfekter Ego-Shooter wird – nur wer kann das bereits jetzt so genau sagen? Eines ist aber so sicher wie das Amen in der Kirche: Das Spiel wird auf Uplay am Erscheinungstag nicht ausverkauft sein. Wer also zum Release *Far Cry 4* spielen möchte, wird das auch ohne eine Vorbestellung machen können – und obendrein wissen, was er da kauft. Wer für ein Paar Glasperlen – sprich Mini-DLCs – die berühmt-berüchtigte Katze im Sack kaufen möchte, soll das meinetwegen tun. Ich für meinen Teil werde aber lieber vorab einige Tests durchlesen.

HORN DES MONATS*

MARC BREHME



Unser Quoten-Ossi schwabulierte in einer News zu *Wargame: Red Dragon* über die neuen Marine-Einheiten „Zerstörer, Fregatten und Schnellbote“. Ob Hermes & Co. bald wirklich auf Seen und Flüssen unterwegs sind, um ihre Pakete auszuliefern, darf Herr Brehme nun selbst recherchieren. In der 100-seitigen Abhandlung über Paketdienstleister, zu der wir ihn verdonnerten.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

FAR CRY 4

Raketenwerfer im Himalaya

Noch vor der E3 hat Ubisoft Mitte Mai ein neues *Far Cry* angekündigt. Der vierte Teil der Serie wird am 18. November erscheinen und in einer Bergregion Kyrat des Himalaya spielen. Bislang veröffentlichte Ubisoft nur ein Artwork, auf dem der selbst ernannte despotische König der Region zusammen mit einer Kalaschnikow und einem Raketenwerfer zu sehen ist. Offenbar wird es also auch in *Far Cry 4* wieder einen durchgeknallten Oberschurken geben. Ebenso werdet ihr die Spielwelt wie in den Vorgängern wieder komplett frei erkunden können. Federführend wird das Spiel von Ubisoft Montreal entwickelt. Mit Red Storm Entertainment, Ubisoft Toronto, Ubisoft Shanghai und Ubisoft Kiev sollen diverse Studios die kanadischen Entwickler aber unterstützen. Executive Producer Dan Hay zeigt sich zuversichtlich, was die Entwicklung angeht: „Nach dem Erfolg von *Far Cry 3* wollten wir die Marke auf den nächsten Level bringen und ein Spiel erschaffen, dass den Spieler überraschen und die Erwartungen der Fans übertreffen wird. Mit dem einzigartigen Setting glauben wir, dass *Far Cry 4* als Top-First-Person-Shooter herausragen wird.“ Auf der E3 im Juni will Ubisoft erstmals Spielszenen präsentieren. Für Vorbesteller gibt es diverse Boni, etwa einen Singleplayer-DLC und einen Harpunenwerfer. ❑



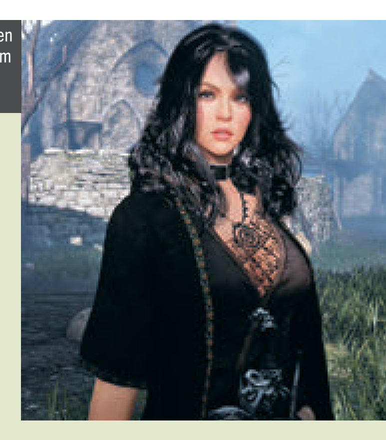
Info: http://far-cry.ubi.com

BLACK DESERT

Charakterstärke

Das Online-Rollenspiel *Black Desert* sorgt schon vor dem Start für Furore. Und das nicht nur durch seine grafisch beeindruckende Spielwelt und das dynamische Kampfsystem mit mächtigen Kombo-Attacken, sondern vor allem auch durch seinen Editor. Das Tool ist ausgesprochen umfangreich und erlaubt die Erstellung von Charakteren in einem bisher von Online-Rollenspielen nicht gekannten Detailgrad, der sich mit Editor-Platzhirschen wie einem *Skyrim* durchaus messen kann. *Black Desert* soll noch in diesem Jahr in Korea an den Start gehen und hat auch schon einen Publisher für Russland gefunden. Einzig für Deutschland ist man noch auf der Suche. Fest steht nur, dass der Titel 2015 auch nach Deutschland kommen soll. ❑

Info: black-desert.com


Solche Schönheiten lassen sich mit dem Editor von *Black Desert* erstellen.

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Ruhm für The Inner World

Am 15. Mai 2014 wurde zum sechsten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Die Branchenverbände BIU e.V. und G.A.M.E. e.V. tragen den Preis gemeinsam mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur. Auch Computec Media gehörte zu den Sponsoren. Die feierliche Verleihung im Münchener Postpalast bot viel Glamour, aber keine Überraschungen: Nicht *Crysis 3*, sondern *The Inner World* von Headup Games gewann die Auszeichnung für das Beste Deutsche Spiel. Weitere Preise gingen an *Malduell* (Bestes Kinderspiel), *Beatbuddy: Tale of the Guardians* (Bestes Jugendspiel), *CLARC* (Bestes Mobiles Spiel), *Anno Online* (Bestes Browerspiel), *Scherbenwerk: Bruchteil einer Ewigkeit* (Bestes Nachwuchskonzept) sowie *The Day the Laughter Stopped* (Sonderpreis). Die Gewinner des LARA – Der Deutsche Games Award 2014 waren *Papers, Please* (Bestes internationales Spiel), *The Last of Us* (Bestes internationes Konsolenspiel und Publikumspreis), *The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds* (Bestes Internationales Mobiles Spiel), die USK (Sonderpreis); der LARA of Honor ging an Todd Howard, Designer, Director und Producer von Bethesda Game Studios. ❑

Info: deutscher-computerspielpreis.de



Die Gewinner des deutschen Computerspielpreises gemeinsam auf der Bühne im Postpalast in München.





H1Z1

Das wird gigantisch!

Was sich vom Namen her fast wie eine abstruse Mutation der Schweinegrippe anhört, soll dem immens erfolgreichen Zombie-Survival-Shooter *DayZ* kräftig Konkurrenz machen. Mit dem Free2Play-Titel *H1Z1* will Sony Online Entertainment (SOE) ein Spiel erschaffen, in dem Tausende gleichzeitig aktive Spieler in einem virtuellen Mittleren Westen der Vereinigten Staaten unterwegs sind, rund 15 Jahre nach dem Ausbruch einer Zombie-Apokalypse. Dabei soll aber die bereits riesige Spielwelt mit der Zeit noch wachsen, dem Präsidenten von SOE, John Smedley, zufolge sogar eines Tages die ganzen USA umfassen. Das Gameplay gestaltet sich im Gegensatz zu den Ausmaßen der Open World ziemlich klassisch. So stehen zum Beispiel das Bauen einer Unterkunft, die Jagd nach Ressourcen und das Erkunden der Umgebung auf der Tagesordnung. Fast schon revolutionär dagegen klingt, dass Spieler sich nicht nur zu Gruppen zusammenschließen, sondern ganze Ortschaften in Besitz nehmen können. Ein Releasetermin von *H1Z1* ist noch nicht bekannt. ❑

Info: h1z1.com



Neben dem Erkunden und dem Sammeln von Ressourcen müsst ihr in *H1Z1* natürlich auch gegen Zombies kämpfen.

UNREAL TOURNAMENT 2014

Es kommt gratis!

Zur großen Überraschung hat Epic Games die Entwicklung eines neuen *Unreal Tournament*-Ablegers angekündigt. Noch erstaunlicher ist es, dass die Grafik-Engine-Experten aus North Carolina den Mehrspieler-Shooter komplett kostenlos herausbringen wollen. Epic Games meint damit nicht einen Free2Play-Titel, sondern vielmehr ein Spiel, dessen Grundgerüst ganz ohne Mikrotransaktionen auskommen soll. Das Konzept könnte aufgehen, denn das kleine Team aus „*Unreal Tournament*-Veteranen" setzt dabei auf die Mitarbeit der Community. Die Fans sollen zum Beispiel Waffen, Charaktermodelle, Spielmodi und Maps mit der brandneuen Unreal Engine 4 erstellen und können diese dann auf einem speziellen *Unreal Tournament*-Marktplatz zum Verkauf anbieten. Von den Erlösen wird Epic Games einen bestimmten Prozentsatz für sich beanspruchen und so das komplette Spiel finanzieren. Wer bei der Entwicklung mitmischen möchte, braucht lediglich eine Unreal-Engine-4-Lizenz, die monatlich 19 Euro kostet. Erscheinen soll das neue *Unreal Tournament* vorrausichtlich im nächsten Jahr, davor wird es aber eine spielbare Alpha-Version geben. ❑

Info: unrealtournament.com

ELECTRONIC ARTS

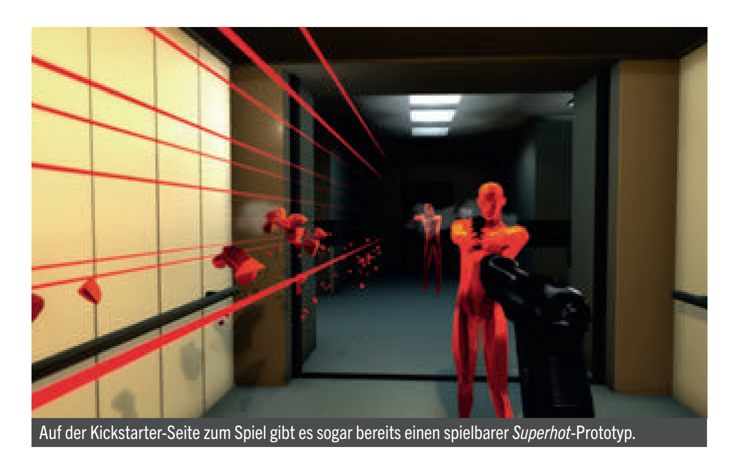
EA schaltet 50 Spiele ab

Am 30. Juni deaktiviert Electronic Arts die Online-Funktion bei älteren Highlights wie *Battlefield: 2142, C&C: Generäle, Crysis 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2* und weiteren Games. Betroffen sind nicht nur PC-Versionen, sondern teils auch Umsetzungen für Nintendo DS, Wii und PS2. Laut EA würden viele ältere Titel nur noch von einer verschwindend geringen Menge im Multiplayer-Modus gespielt, sodass Kosten und Aufwand für die Infrastruktur sich nicht rentieren. Dass die Online-Features abgeschaltet werden, liegt zum Teil auch an dem jüngst bekannt gewordenen Aus von Gamespy. Electronic Arts hat allerdings versprochen, nach Möglichkeiten zu suchen, um die Mehrspieler-Modi betroffener Titel dennoch am Leben zu erhalten. ❑

Info: www.ea.com/1/service-updates



Battlefield 2142 ist einer der Titel, deren Mehrspieler-Server EA am 30. Juni abschalten wird.



Auf der Kickstarter-Seite zum Spiel gibt es sogar bereits einen spielbarer *Superhot*-Prototyp.

SUPERHOT

Shooter mit Matrix-Anleihen

Es war eine kleine Sensation. Nach nur einem Tag hatte der Ego-Shooter *Superhot* auf Kickstarter sein Finanzierungsziel von 100.000 Dollar erreicht und war außerdem via Greenlight im Steam-Spielekatalog angekommen. Das Besondere an *Superhot* ist, dass ihr in diesem Ego-Shooter selbst die Zeit steuert. Steht ihr still, friert sie im Spiel ein – ähnlich wie im Kinofilm *Matrix*. Wer schnell durch die Levels stürmt, hat kaum Chancen, zu überleben. Vielmehr müsst ihr euch durch Stehenbleiben wieder eine Auszeit nehmen, um euch neu zu orientieren. Die rot hervorgehobenen Gegner und Flugbahnen der Kugeln helfen euch beim Ausweichen. Mit dem Community-Geld will das polnische Team bis zum Release in 2015 mehr Levels, Waffen bessere Animationen sowie Oculus-Rift-Support realisieren. ❑

Info: superhotgame.com

VIDEO GAMES LIVE

Konzert-Welterfolg kommt nach Deutschland

Weihnachten im November: Spiele- und Musik-Fans dürfen sich auf ein einzigartiges Konzertereignis freuen, denn Video Games Live kommt erstmals nach Deutschland – natürlich präsentiert von Computec Media. Am 15. November rocken Soundtrack-Legende Tommy Tallarico samt Band, Chor und Orchester die Liederhalle in Stuttgart. Euch erwartet eine spektakuläre, preisgekrönte Bühnenshow mit atemberaubenden Licht- und Spezialeffekten, Spielszenen auf der großen Leinwand und natürlich die Original-Musik legendärer Computer- und Videospiele – getreu dem Motto „Von Space Invaders bis Final Fantasy“. Vor und nach dem Konzert gibt es Aktionen, Wettbewerbe und die Möglichkeit, die Künstler persönlich zu treffen. Wer live dabei sein möchte, sollte sich schnell eines der begehrten Tickets sichern. Unser Tipp: Wer seine Eintrittskarten direkt über die Website von www.stuttgartkonzert.de bucht, sitzt nicht nur auf Top-Plätzen, sondern erhält zum 25-jährigen Computec-Jubiläum auch ein exklusives Goodie. ❑





QR-Code scannen und hinsurfen!



Am 15. November gastiert mit Video Games Live ein einzigartiges Konzertereignis in Stuttgart.

BOMBSHELL

3D Realms’ neue Abrissbirne

Ursprünglich als *Duke Nukem: Mass Destruction* angekündigt, haben 3D Realms und Interceptor Entertainment ihr neues Spiel für PC und PlayStation 4 nun in *Bombshell* umbenannt. Vorausgegangen war ein Rechtsstreit mit Gearbox Software um die *Duke Nukem*-Namensrechte. In *Bombshell*, das von der Unreal Engine 4 angetrieben wird, schlüpft ihr in die Rolle der gleichnamigen Söldnerin, die sich auf Sprengstoffentschärfung spezialisiert hat. Shelly muss den Präsidenten aus der Gewalt von Aliens befreien und bedient sich dabei allerhand verrückter Waffen. Die Macher versprechen vier abwechslungsreiche Spielwelten mit nichtlinearen Levels und vielen Nebenmissionen. Für absolvierte Quests und das Erledigen von Aliens gibt’s Erfahrungspunkte, die ihr in Upgrades investieren könnt. Finishing Moves und interaktive Umgebungen versprechen ein dynamisches Action-Rollenspiel mit dem typischen Duke-Nukem-Humor. ❑

Info: bombshellgame.com



Mit ihrem mechanischen Arm kämpft Söldnerin Shelly in isometrischer Perspektive gegen die fiesen Aliens.

THE MYSTERY OF OAK ISLAND

Neues deutsches Adventure



Oak Island spielt in der Gegenwart, greift aber auch vergangene Ereignisse auf.

Bis zum 12. Juni läuft noch die Kickstarter-Kampagne für das deutsche 2D-Adventure *The Mystery of Oak Island.* Das Entwicklerteam Citrodesign Entertainment aus Siegen hat sich ein Finanzierungsziel von 100.000 US-Dollar gesetzt. Im Stil von Klassikern wie etwa *Monkey Island* gehalten, soll es mindestens drei spielbare Charaktere und zwischen zehn und zwanzig Stunden Spielzeit bieten – abhängig vom Finanzierungsgrad. Die Entwickler sind keine Unbekannten in der Spielebranche. Mit Thomas Dibke ist der Projektleiter des bekannten Freeware-Adventures *Zak McKracken between time and space* (2008) mit an Bord. Trailer, Bildmaterial und Story sind bereits recht vielversprechend. Als Protagonist James Watson erfahrt ihr unweit der Insel Oak Island von Mythos um das Eiland, seltsamen Erschütterungen und einem angeblichen Schatz, der seit dem Mittelalter auf der Insel vergraben sein soll… ❑

Info: www.oakisland.de

HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR

Caesar kam zu spät

Ob es der berühmte römische Feldherr Gaius Julius Caesar schafft, ganz Gallien zu erobern und wie clever sich seine Truppen dabei anstellen, konnten wir noch nicht final testen. Das Strategiespiel hat die Early-Access-Phase erst einen Tag vor Redaktionsschluss verlassen und steht seit 15. Mai als digitale Vollversion zum Kauf auf Steam bereit. Am 30. Mai kommt der Titel auch als Boxed-Version in den Handel. Wir haben bereits einige Stunden in der Vorab-Fassung verbracht und den Eindruck gewonnen, dass es sich um ein ordentliches Strategiespiel handelt. Es spielt sich zwar ähnlich wie *Total War: Rome*, besitzt aber genug Eigenständigkeit durch spezielle Features, um vor allem geschichtsbegeisterte Strategen zu fesseln. Unseren Test lest ihr in der kommenden Ausgabe. ❑

Info: longbowgames.com/rome



Hier ist unsere gesamte Armee vonnöten, um das schwer verteidigte Kastell aus den Händen des Feindes zu reißen.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Relegationsspiel: HSV vs. Greuther Fürth.

Bevor sie in der Redaktion weiter testeten (siehe Beilage), spielten Peter und Christian (play⁴) das Open-World-Spiel *Watch Dogs* erst einmal in Düsseldorf beim Publisher an.

Wachhunde auf Tour

Ein echter Augenschmaus



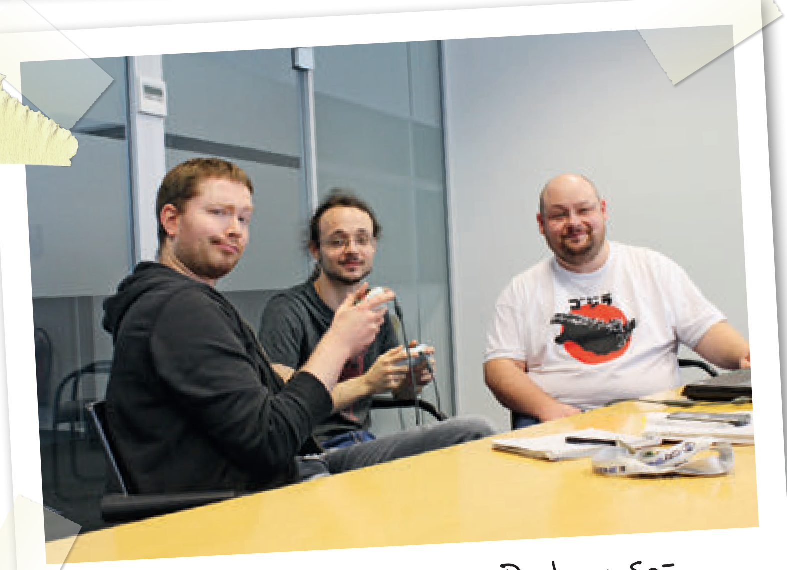


Fürs Buffet aufbereitet: The Inner World.

Wolfgang und Marco von unserem Schwestermagazin PlayBlu konnten in Frankfurt/Main das erste Mal *The Evil Within* anspielen. Zu Shinji Mikamis Survival-Horror-Comeback gab es passendes Catering.

Lieber Dritter als Erster

Am 22. August erscheint das Action-Rollenspiel *Sacred 3* für PC, PS3 und Xbox 360. Anfang Mai besuchten uns Entwickler Keen Games und Publisher Deep Silver mit einer spielbaren PC-Version und präsentierten den dritten Teil der deutschen Traditionsserie. Anschliessend durften Felix und Lukas (PlayBlu) auch selbst zum Gamepad greifen und das Hack 'n' Slay ausprobieren. Felix stürzte sich mit Sebastian Reichert in den Koop-Modus und zerlegte vor mittelalterlichen Steinbauten reichlich Fantasy-Gegner.



Felix, Lukas und Senior Creative Producer Sebastian Reichert vom Entwickler Keen Games.

SPIELE UND TERMINE 06/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir euch, welche Spiele wir in vergangenen Ausgaben schon einmal vorgestellt haben! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

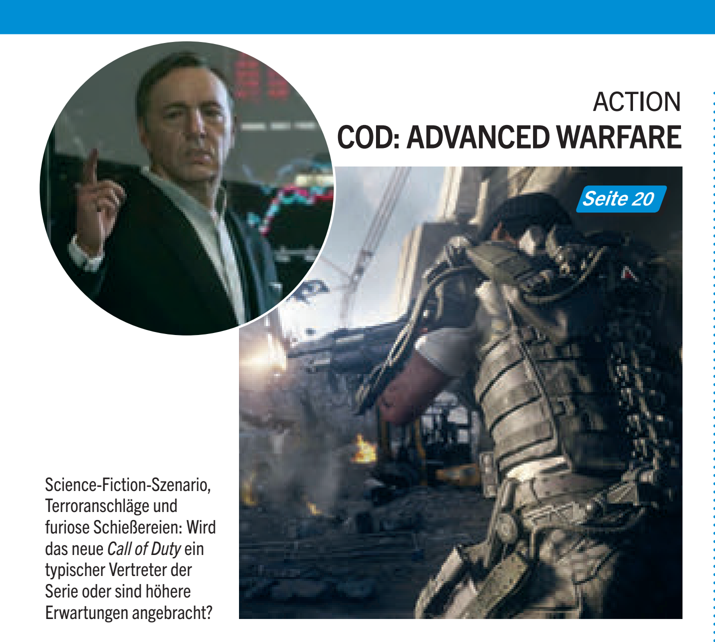
	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
Seite 68	Age of Mythology: Extended Edition	Echtzeitstrategie	Microsoft	Bereits erschienen	-
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	7. Oktober 2014	02/14
	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2014	05/14
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	14. Oktober 2014	04/14
Seite 70	Blackwell Epiphany	Adventure	Wadjet Eye Games	Bereits erschienen	-
	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Games	4. Quartal 2014	05/14
Seite 20	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2014	06/14
Seite 36	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	4. Quartal 2014	06/14
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
	Day Z	Action	Bohemia Interactive	2015	09/12, 02/14
Seite 64	Daylight	Adventure	Zombie Studios	Bereits erschienen	-
	Dead State	Rollenspiel	Double Bear Productions	3. Quartal 2014	04/14
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2014	09/13
▶	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic Entertainment	20. Juni 2014	06/12, 03/13, 01/14
▶	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	7. Oktober 2014	10/13, 05/14
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
▶	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	Februar 2015	-
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14, 04/14
Seite 26	Endless Legend	Rundenstrategie	Iceberg Interactive	2015	06/14
	Enemy Front	Ego-Shooter	Deep Silver	13. Juni 2014	05/14
Seite 34	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	2014	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014	-
Seite 40	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	4. Quartal 2014	03/14, 06/14
▶	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	20. November 2014	-
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2014	10/12
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014	11/13
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
Seite 28	Grid Autosport	Rennspiel	Codemasters	27. Juni 2014	06/14
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt	05/13, 07/13
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014	09/13
▶	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	7. Oktober 2014	01/14
Seite 24	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	6. Juni 2014	07/13, 06/14
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt	11/13
▶	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	26. Juni 2014	04/14
▶	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	November 2014	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal 2014	12/13
	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	3. Quartal 2014	04/14
	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Deep Silver	15. August 2014	03/14, 05/14
Seite 30	Sacred 3	Action	Deep Silver	22. August 2014	10/12, 06/14
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Focus Home Interactive	2. Quartal 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2014	-
▶	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
	Starbound	Sandbox-Action-Adventure	Chucklefish Games	2014	01/14
	Starpoint Gemini 2	Weltraum-Simulation	Deep Silver	2014	-
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	3. Quartal 2014	01/14
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	2014	-
Seite 62	Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure	Adventure	Atlus	Bereits erschienen	-
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	-
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2014	07/13, 05/14
Seite 66	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	Bereits erschienen	06/12, 12/12, 07/13, 08/13, 03/14, 05/14
Seite 32	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	26. August 2014	06/13, 06/14
Seite 48	The Incredible Adventures of Van Helsing 2	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Bereits erschienen	06/14
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14
	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014	10/13, 11/13
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015	05/13
Seite 58	Transistor	Action	Supergiant Games	Bereits erschienen	-
Seite 54	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	Bereits erschienen	10/13, 03/14, 05/14
▶	Valiant Hearts: The Great War	Adventure	Ubisoft	25. Juni 2014	-
Seite 60	Wargame: Red Dragon	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Bereits erschienen	-
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2014	10/13, 02/14
Extended	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	27. Mai 2014	07/12, 04/13, 06/13, 04/14, 05/14, 06/14
Seite 42	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	3. Juni 2014	04/13, 05/14, 06/14
Extended	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	Bereits erschienen	03/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014	12/13

VORSCHAU 06/14

INHALT

ACTION

COD: ADVANCED WARFARE



Seite 20

Science-Fiction-Szenario, Terroranschläge und furiose Schießereien: Wird das neue *Call of Duty* ein typischer Vertreter der Serie oder sind höhere Erwartungen angebracht?

ROLLENSPIEL

WILDSTAR



Seite 42

Mit seiner abgedrehten Spielwelt und der quietschbunten Comicgrafik könnte es *Wildstar* schwer haben, Spieler von Konkurrenzprodukten von seinen spielerischen Stärken zu überzeugen. Das solide Rollenspiel setzt den Fokus auf die klassischen Tugenden des Genres. Und deren originelle Umsetzung scheint in der Tat zu gelingen.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 12.05.14)

1. **RISEN 3: TITAN LORDS**
   Rollenspiel | Deep Silver
   Termin: August 2014
2. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 27. Mai 2014
3. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
   Rollenspiel | Bandai Namco
   Termin: Februar 2015
4. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
5. **DRAGON AGE: INQUISITION**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 2014
6. **ASSASSIN'S CREED: UNITY**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 4. Quartal 2014
7. **STAR CITIZEN**
   Weltraum-Action | Robert Space Industries
   Termin: 2015
8. **WOW: WARLORDS OF DRAENOR**
   Rollenspiel | Activision Blizzard
   Termin: 2014
9. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 2015
10. **MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN**
    Action-Adventure | Warner Bros. Int.
    Termin: 7. Oktober 2014

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"

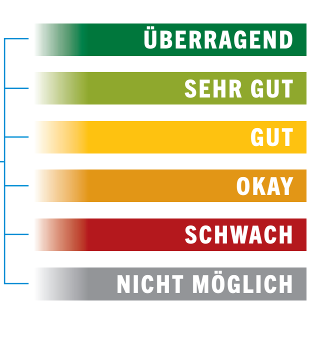
Felix Schütz



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK SEHR GUT



Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Im neuesten Teil der Ego-Shooter-Serie kommt eindrucksvolle Militärtechnologie zum Einsatz!

Call of Duty: Advanced Warfare

Von: Uwe Hönig

Mit *Advanced Warfare* wagt die *CoD*-Serie einen Vorstoß in die nahe Zukunft der Kriegsführung.

Große Publisher und Spieleentwickler würden bestimmt alles dafür geben, die Trends der Gamesbranche vorherzusehen, um ihre Produkte an die Vorlieben der Konsumenten anpassen zu können. Da dies aber selbst angesichts nachrichtendienstlicher Dauerüberwachung und Vorratsdatenspeicherung der im Internet preisgegebenen persönlichen Informationen unmöglich erscheint, sind Spieledesigner nach wie vor auf ihre Kreativität und einen guten Riecher angewiesen, damit eine erfolgreiche Spielereihe nicht untergeht. So haben wir bereits in der Vergangenheit erlebt, dass der kollektive Zuspruch bei einigen berühmten Serien einem ausgesprochenen Desinteresse gewichen ist. Kein Hahn kräht heute mehr nach *Medal of Honor*, *Quake* oder *Unreal*, während diese Spiele vor gerade mal einem Jahrzehnt regelmäßig für Furore sorgten. Ob die *Call of Duty*-Serie ein ähnliches Schicksal erwartet, steht in den Sternen und wird sich wohl erst in einigen Jahren mit Gewissheit beantworten lassen.

Donnernde Zukunftsmusik

Momentan funktioniert das Spielkonzept immer noch prima, auch wenn sich *Call of Duty: Ghosts* offenbar schon nicht mehr ganz so gut verkaufen konnte wie *Call of Duty: Black Ops 2*. Activision warnte die Anleger jedoch schon im Vorfeld: Bereits einige Monate vor der Veröffentlichung von *Ghosts* prognostizierte der Publisher einen Einbruch der Verkaufszahlen. Als Begründung musste der Generationswechsel im Bereich der Videospielkonsolen herhalten. Angeblich sei der



Der Anfang Mai veröffentlichte Ankündigungstrailer zum Spiel glänzt mit atemberaubenden Action-Sequenzen, die sich durchaus mit entsprechenden Szenen aus Hollywood-Filmen vergleichen lassen!



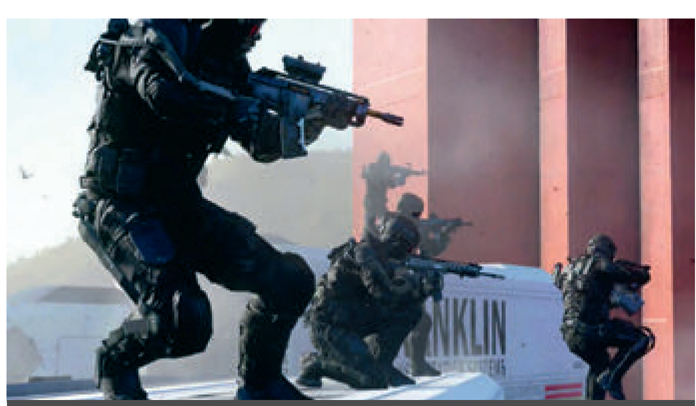
Ob es sich bei dieser Katastrophe um einen Unfall oder einen Anschlag handelt, ist nicht bekannt. Wir gehen aufgrund der bewaffneten Personen auf der Schilderbrücke von Letzterem aus.

Wie von den vorherigen Serienablegern gewohnt, erwartet euch ein Actionfeuerwerk der Extraklasse.

Verkaufsstart von PS4 und Xbox One für eine Verunsicherung der Kundschaft verantwortlich, denn dadurch investieren die Zocker weniger Geld in Spiele für Current-Gen-Plattformen. Dieser Rücklauf wird jedoch nicht von den Next-Gen-Käufern ausgeglichen, da die weltweite Spielerbasis auf den neuen Konsolen derzeit einfach noch zu klein ist. In diesem Zusammenhang wollen wir keinesfalls von einem Niedergang der Serie sprechen, schließlich hat *Call of Duty* schon so manchen heftigen Sturm überlebt, egal ob es sich nun um spielerische Ermüdungserscheinungen, einen vor Gericht ausgefochtenen Rechtsstreit zwischen Activision und den ehemaligen Chefs von Infinity Ward oder um die (nicht immer wohlwollenden) Reaktionen der Community dreht. Selbst die jährliche Erscheinungsweise konnte der Serie bislang nicht wirklich schaden, doch wenn *Call of Duty* nicht ordentlich modernisiert und auf die Zukunft vorbereitet wird, könnten sich die schlimmsten Befürchtungen eines Tages bewahrheiten …

Donnernde Zukunftsmusik

Da dies natürlich nicht im Interesse von Activision sein kann, gibt es im nächsten Teil der Ego-Shooter-Serie ein paar interessante Änderungen, die durchaus als lebensverlängernde Maßnahmen für die Reihe bezeichnet werden dürfen. So wurde die Produktionszeit dadurch, dass nun ein dritter Entwickler an der *Call of Duty*-Marke mitarbeitet, deutlich verlängert. Neben Infinity Ward und Treyarch sind inzwischen auch Sledgehammer Games vollständig mit an Bord (Sledgehammer war zuvor lediglich an der Entstehung von *Modern Warfare 3* beteiligt). Inzwischen bleibt also jedem der Studios drei Jahre Zeit, um einen neuen *CoD*-Ableger zu produzieren. Davor kümmerten sich nur die erstgenannten beiden Spieleschmieden darum, jeweils innerhalb von zwei Jahren ein neues *Call of Duty* aus dem Boden zu stampfen. Gar nicht so einfach bei den immer höher werdenden Anforderungen an die Programmierer und Designer. Die gestiegene Leistungsfähigkeit, sowohl von PCs als auch von Next-Gen-Konsolen, muss auch bei der Spieleentwicklung berücksichtigt werden. So kostet schon allein die Erstellung hochaufgelöster Texturen viel mehr Zeit als noch vor einigen Jahren. Dazu kommt eine ausgefeiltere Physik, realistischere Charakter-Modelle sowie die zugehörigen Animationen und zahllose fortschrittliche Effekte, was insgesamt wesentlich mehr Arbeit erfordert. Schließlich ist die weltweite Fangemeinde ziemlich verwöhnt und erwartet nicht nur spielerische Neuerungen, sondern auch aufregende Optik-Innovationen.



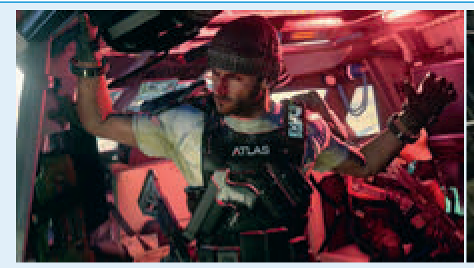
Derzeit gibt es kaum Informationen zu den Mehrspielermodi, aber es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn nicht ein paar anständige teambasierte Herausforderungen enthalten sein werden.

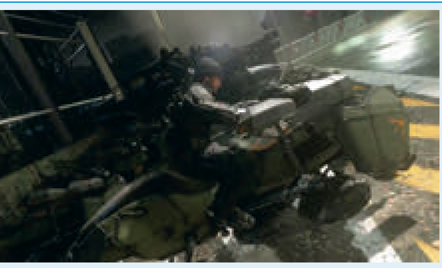


Schauspieler Kevin Spacey verleiht dem Charakter Jonathan Irons Aussehen und Stimme. Irons verkörpert im Spiel den Boss der privaten Militärorganisation Atlas, die mit modernsten Waffen agiert.

FAHRBARE UNTERSÄTZE

Das neue *Call of Duty* wird einige höchst aufregende Vehikel enthalten. Offenbar kann ein Großteil davon auch höchstpersönlich gesteuert werden!





Welche Fahrzeuge im Spiel letztendlich zur Verfügung stehen werden, ist noch unbekannt, aber offenbar wagt *Call of Duty* mit dem nächsten Teil eine Annäherung an die *Battlefield*-Serie!
Die fiktive, private Militärorganisation Atlas verfügt über schier endlose Ressourcen und beste Beziehungen in die höchsten Regierungskreise. So steht den Atlas-Söldnern im Endeffekt eine noch bessere Ausrüstung zur Verfügung als den regulären Streitkräften. Daher ist es kein Wunder, dass die Atlas-Truppen bei fast jedem Konflikt auf der Welt als Erste vor Ort sind, um nach dem Rechten zu schauen. Dazu kommen auch zahllose Fahrzeuge zu Land, Wasser und in der Luft zum Einsatz. Angeblich ist Mitchell im Verlauf des Einzelspielerabenteuers sogar im U-Boot und im Kampfjet unterwegs. Inwiefern sich die Maschinen selbst steuern lassen und wie es mit der Spielbarkeit aussieht, lässt sich zum derzeitigen Stand der Dinge leider nicht sagen. Fest steht zumindest, dass ihr mit einem futuristischen Gleiter (siehe Bild oben rechts) durch die Gegend rasen dürft, eine entsprechende Szene gab es nämlich auch im Ankündigungstrailer zu sehen!

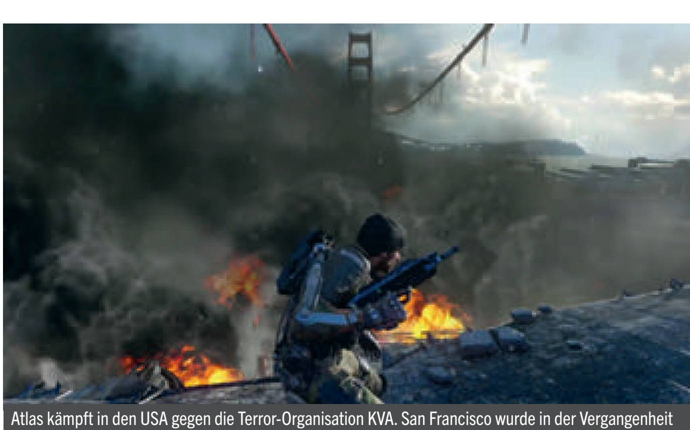
Willkommen im Jahr 2052

In *Advanced Warfare* übernehmt ihr die Rolle des Soldaten Mitchell, der zusammen mit seinem Freund Will Irons (Sohn des Atlas-CEO Jonathan Irons) unter dem Kommando der United States Marines in einem Auslandseinsatz kämpft. Nach der überstandenen Mission kommt Jonathan Irons auf den jungen Mitchell zu und unterbreitet ihm das verlockende Angebot, den Dienst bei den Marines zu quittieren, um als Söldner bei der privaten Militärorganisation Atlas zu arbeiten. Obwohl die US-Streitkräfte über ausgezeichnetes Equipment verfügen, würde Mitchell durch den Jobwechsel Zugriff auf noch bessere technische Hilfsmittel wie beispielsweise den sogenannten EXO suit (siehe Kasten „Exo-Skelett verleiht Superkräfte") erhalten. Mitchell trifft demnach die einzig richtige Entscheidung, wechselt zu Atlas und nimmt gleich mal seinen persönlichen Exo-Anzug in Empfang. Das Bild der nahen Zukunft ist perfekt: Wissenschaftliche Errungenschaften verwandeln Mitchell zum Supersoldaten. Dazu kommt der Zugriff auf das modernste Waffenarsenal der Welt. Atlas hat es nämlich geschafft, mithilfe des charismatischen CEOs Jonathan Irons eine besondere Position unter den unabhängigen Sicherheitsfirmen einzunehmen. Als einzige private Militärorganisation agiert Atlas im Namen des United Nations Security Council und wird demnach auch für humanitäre Einsätze zu Hilfe gerufen. Dabei kann es sich um das Verteilen von Sandsäcken auf einer Hurrikan-gebeutelten Insel handeln oder um das Abwerfen von Hilfspaketen über einem Kriegsgebiet. Doch die Befugnisse von Atlas sind extrem weitreichend, denn die Organisation darf bewaffnete Einsätze auch ohne Mandat der Vereinten Nationen durchführen.

> „Wissenschaftliche Errungenschaften verwandeln Mitchell zum Supersoldaten!"

Realistisches Waffenarsenal

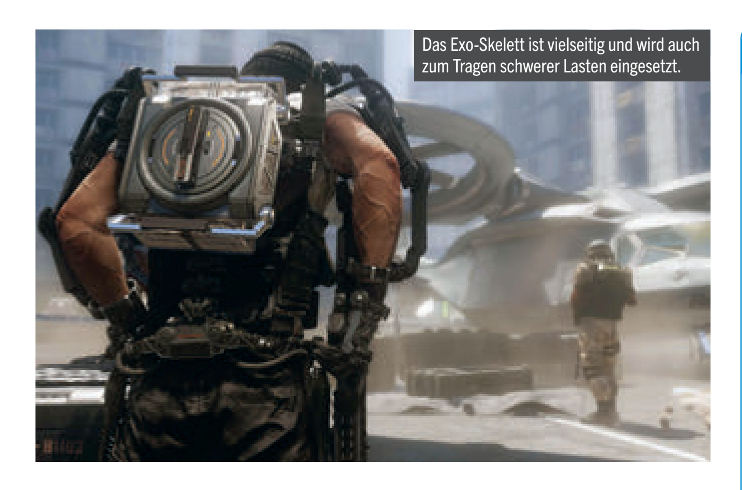
Sledgehammer Games arbeitet beim Entwurf des Waffenarsenals und des im Spiel verfügbaren Equipments eng mit ehemaligen Militär-Bediensteten zusammen, um eine möglichst realistische Vision der nahen Zukunft zu kreieren. So enthält ein vollständig ausgestattetes Exo-Skelett einen fortschrittlichen Visor inklusive Augmented-Reality-Features. Demnach kann der Soldat der Zukunft direkt über seinen Visor kleine Aufklärungsdrohnen steuern oder futuristische Granaten in ein Gebäude werfen, die vor der Detonation als elektronische Spione dienen. Zukünftige Militärtechnologie wird sich übrigens auch vorhandene Infrastruktur am Einsatzort zunutze machen: Entsprechende Unternehmen experimentieren schon heute damit, durch ein vorhandenes Wi-Fi-Netzwerk innerhalb eines Gebäudes an detaillierte Umgebungsdaten zu gelangen. Ein Detektor misst in diesem Fall die von den Innenwänden reflektierten Wi-Fi-Signale und kann dadurch auf die Anzahl und die Positionen der Personen im Gebäude schließen. Auch solche Daten lassen sich über den Visor dem Soldaten im Gefecht direkt verfügbar machen, was natürlich unschätzbare Vorteile mit sich bringt. Darüber hinaus darf das Exo-Skelett auch noch mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet werden. Ganz ähnlich wie bei *Crysis 3* könnt ihr damit Gegner austricksen und euch möglicherweise ausweglosen Situationen entziehen. Im eindrucksvollen Ankündigungstrailer zu *Advanced Warfare* lässt sich schön beobachten, wie sich ganze Fluggeräte wie die futuristischen Einsatzhelikopter (siehe Bild unten) direkt vor den eigenen Augen enttarnen. Übrigens soll Mitchell



Atlas kämpft in den USA gegen die Terror-Organisation KVA. San Francisco wurde in der Vergangenheit von den Anschlägen der Terroristen verschont – offensichtlich aber nur bis zum obigen Zeitpunkt …



Die leistungsfähigen Helikopter der privaten Militärorganisation Atlas verfügen über eine Tarnfunktion. Im Trailer gibt es eine eindrucksvolle Szene, in der sich eine der Maschinen während des Flugs enttarnt.



Das Exo-Skelett ist vielseitig und wird auch zum Tragen schwerer Lasten eingesetzt.

ein fantastische Auswahl an selbst steuerbaren Vehikeln zur Verfügung stehen. So ist die Rede von einem U-Boot oder gar Kampfjets. Inwiefern sich dies auf das Gameplay der Multiplayermodi auswirkt, lässt sich nur schwer sagen. Wir rechnen auf jeden Fall mit einer Annäherung an *Battlefield*, was der *CoD*-Serie aber sicher nicht schaden würde.

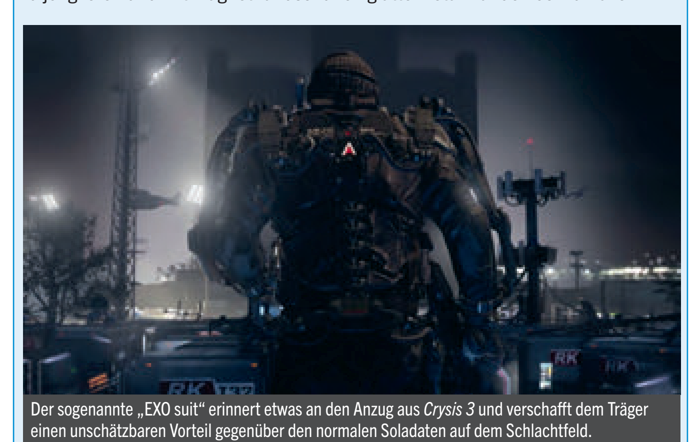
Advanced Battlefield?

Aufgrund des Exo-Skeletts dürften sich signifikante spielerische Neuerungen im Mehrspielermodus ergeben. Das Equipment ermöglicht es, Wände hochzuklettern, Riesensprünge auszuführen und sogar schwere Maschinengewehre problemlos herumzutragen. Dazu kommen die vielseitigen Visor-Funktionen und intelligente Granaten sowie ein Haufen fahrbarer Untersätze. Wir sind tatsächlich mächtig gespannt, ob sich die *CoD*-Reihe tatsächlich in Richtung *Battlefield* bewegt, einige Anzeichen sind jedenfalls schon zu erkennen. Neben dem wichtigen Multiplayer-Part wird es voraussichtlich wieder einen kurzen (aber intensiven) Einzelspielermodus geben, in dem ihr den Werdegang von Mitchell nachspielen dürft. Wie bereits bei den Vorgängern vermuten wir einmal mehr den Einsatz von zahllosen, spektakulären Skript-Sequenzen und Popcorn-Action à la Hollywood. Offenbar stammen zahlreiche Szenen des Ankündigungs-Trailers aus dem Solo-Modus, zumindest sehen die schnellen Kamerafahrten und die gezeigte Action ganz nach der üblichen Einzelspielererfahrung der erfolgreichen Ego-Shooter-Serie aus. Viele Multiplayer-Cracks lassen den Solo-Modus leider links liegen, wir hoffen jedoch, dass Sledgehammer Games mit der spannenden Hintergrundgeschichte dennoch einige Anreize schafft, das Einzelspielerabenteuer zumindest einmal durchzuspielen. Immerhin soll es eine Art Belohnungssystem geben, denn das Exo-Skelett kann im Laufe des Spiels aufgerüstet und um neue Funktionen erweitert werden. In diesem Zusammenhang ist die aufgestockte Entwicklungszeit ein Segen, denn die Entwickler können dadurch Features ausprobieren und auch wieder verwerfen. ❑

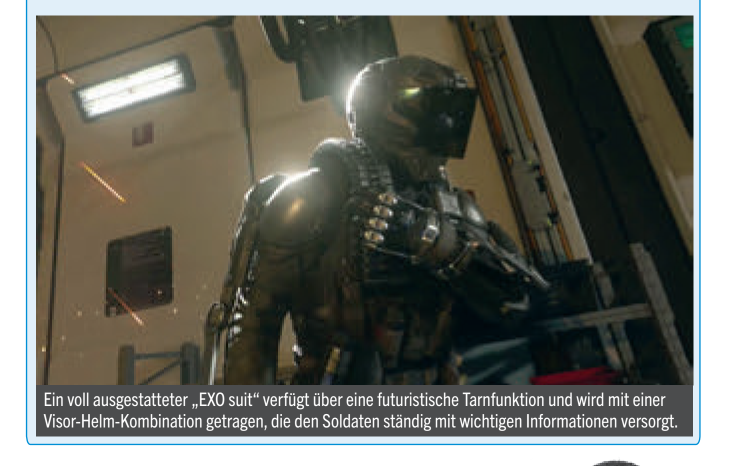
EXO-SKELETT VERLEIHT SUPERKRÄFTE

In knapp 50 Jahren verfügen Söldner über ein forschrittliches Exo-Skelett, das den Kämpfern Zugang zu übermenschlichen Fähigkeiten verschafft.

Der sogenannte „EXO suit“ ist eine technische Errungenschaft der Zukunft, an der jedoch auch in der Realität bereits gearbeitet wird.
Verschiedene Unternehmen wie die Defense Advanced Research Project Agency oder Ekso Bionics in Richmond, Kalifornien haben bereits erste Prototypen von unterschiedlichen Exo-Skeletten gebaut. Maschinen dieser Art sind hilfreich für Soldaten, Sanitäter oder für Arbeiter in gefährlichen Umgebungen wie etwa Minen. Der jetzige Stand der Technik verhindert jedoch eine kompakte Bauweise. Heutige Exo-Skelette sind mehrere hundert Kilogramm schwer und können nicht einfach in der Gegend herumgetragen werden. Ein weiteres Problem ist die Energieversorgung für die leistungsfähigen Motoren innerhalb des Exo-Skeletts ... Bei *Advanced Warfare* sind all diese Entwicklungsprobleme Geschichte und euch steht ein wahnsinnig praktisches Hilfsmittel zur Verfügung, um sehr hoch zu springen, schwere Gewehre zu jonglieren und mit Magnethandschuhen glatte Metallwände hochzukraxeln!



Der sogenannte „EXO suit“ erinnert etwas an den Anzug aus *Crysis 3* und verschafft dem Träger einen unschätzbaren Vorteil gegenüber den normalen Soladaten auf dem Schlachtfeld.



Ein voll ausgestatteter „EXO suit“ verfügt über eine futuristische Tarnfunktion und wird mit einer Visor-Helm-Kombination getragen, die den Soldaten ständig mit wichtigen Informationen versorgt.



Coole Waffen, ein fantastisches Exo-Skelett und aktuelle Gegnerdaten dank Visor – Soldatenherz, was willst du mehr?



„*Modern Warfare* trifft *Crysis 3* – ein *Call of Duty* der neuen Generation?“ *Uwe Hönig*

Auch wenn die Verkaufszahlen zuletzt etwas rückläufig waren, begeistert jeder neue Serienteil ein Millionenpublikum. Um diese Fans nicht zu vergraulen, hat Activision mit dem Aufstocken der Entwicklungszeit die richtige Entscheidung getroffen. Endlich können neue Gameplay-Mechaniken einem Praxistest unterzogen werden. In der Vergangenheit mussten durch enge Produktionszyklen sämtliche geplanten Features auf Anhieb funktionieren. So verspricht das nächste *Call of Duty* eine Menge cooler Neuerungen, auf die ich mal so richtig gespannt bin!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Sledgehammer Games
TERMIN: 4. November 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Spannende Ermittlung: Wer verbirgt sich hinter der dunklen Maske des Glockenmörders?

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Gleich zu Spielbeginn wird Ronan brutal ermordet. Als junger Geist beginnt er sofort damit, den Tatort und seine eigene Leiche zu untersuchen.

Murdered: Soul Suspect

Von: Felix Schütz

Ausführlich gespielt: Square Enix' düsterer Mystery-Thriller.

Mit *Murdered: Soul Suspect* geht Square Enix ungewöhnliche Wege: Ein düsterer, westlicher Krimi gepaart mit einer ernsten Geistergeschichte, in der zur Abwechslung mal nicht handelsübliche Action, sondern die Erzählung im Vordergrund steht. Aber hat das Spiel außer einer interessanten Story auch spielerisch etwas zu bieten? Dieser Frage gingen wir nach: Kurz vor Release bekamen wir noch mal die Chance, eine fast fertige, deutsche PC-Fassung mehrere Stunden lang auszuprobieren.

Grüße aus dem Jenseits

Murdered ist im US-Städtchen Salem angesiedelt, das Gruselfans vor allem durch die berühmten Hexenprozesse von 1692 bekannt sein dürfte. Im stimmungsvollen Intro lernen wir Ronan kennen, einen ehemaligen Gauner, der nun als geläuterter Polizist in einer Mordserie ermittelt. Sekunden später ist er tot: In hohem Bogen wird Ronan durch eine Fensterscheibe geschleudert, sein Körper klatscht brutal aufs Straßenpflaster. Und damit ist es nicht vorbei: Ronans Leichnam wird noch von mehreren Schüssen durchlöchert, abgefeuert von einem maskierten Mann, den die Polizei nur als den berüchtigten Glockenmörder kennt. Kein Wunder also, dass Ronan bei dieser Art zu sterben keinen Frieden findet – und so kehrt er als unsichtbarer Geist zurück, um den Täter zur Strecke zu bringen.

Auch wenn die Grundidee des Spiels nicht originell erscheint, baut es vom ersten Moment an eine gelungene, finstere Atmosphäre auf. Das ist weniger der zweckmäßigen

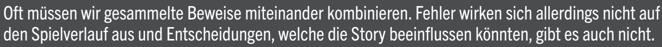


In manchen Levels treiben sich Dämonen herum, die Ronans Seele vernaschen wollen. Der Held muss in diesen Situationen schleichend vorgehen – das ist spannend, birgt aber auch etwas Frustgefahr.



Die junge Joy kann Ronans Erscheinung aufgrund einer übersinnlichen Gabe sehen. Sie hilft dem Geisterdetektiv bei seinen Ermittlungen und spielt eine wichtige Rolle in der Handlung. (Bild: Square Enix)




Oft müssen wir gesammelte Beweise miteinander kombinieren. Fehler wirken sich allerdings nicht auf den Spielverlauf aus und Entscheidungen, welche die Story beeinflussen könnten, gibt es auch nicht.


Grafisch ist *Murdered* auch auf dem PC nur durchschnittlich, manche Gesichter wirken im Vergleich zu anderen Spielen wie *L.A. Noire* etwas klobig. Trotzdem kommt die düstere Atmosphäre gut rüber.

Grafik zu verdanken, sondern der guten deutschen Sprachausgabe: Square Enix hat bekannte deutsche Stimmen angeheuert (u. a. die Synchronsprecher von Ben Affleck und Tommy Lee Jones) und für eine saubere Dialogregie gesorgt – so bleibt die düstere Stimmung auch auf Deutsch erhalten. Prima!

Einfache Detektivarbeit

Schusswechsel und Kampfszenen gibt es nicht in *Murdered*, das Spiel ist in erster Linie ein Adventure und dazu noch ausgesprochen linear: In Geistergestalt muss Ronan verschiedene Tatorte untersuchen, Zeugen belauschen und so das Rätsel um den Glockenmörder entschlüsseln. Entscheidungen darf man dabei leider nicht treffen, der Spieler kann die Story also nicht beeinflussen wie etwa in den Adventures von Quantic Dream (*Fahrenheit*, *Heavy Rain)*. Ronan sammelt einfach in jeder Location die nötige Anzahl von Hinweisen und startet dann ein kleines Minispiel, in dem er Indizien kombinieren muss – erst dann geht die Handlung weiter und unser Held kann den nächsten Ort aufsuchen. Immerhin wird die lineare Sammelabfolge durch ein paar nette Ideen aufgepeppt: Der untote Detektiv kann etwa in die Köpfe von lebenden NPCs schlüpfen, um so ihre Gedanken zu lesen oder eine bestimmte Erinnerung in ihnen wachzurütteln. Außerdem wandelt Ronan dank seiner Geistergestalt munter durch Wände und Objekte, sofern diese nicht blau leuchten – solche Hindernisse gelten nämlich als gesegnet, was sie für Geister unpassierbar macht.

Die Story steht im Mittelpunkt

Schade: Raffinierte Rätsel müssen wir in unserer Anspielzeit überhaupt nicht lösen, die Geschichte steht für die Entwickler eindeutig an erster Stelle. Immerhin dürfen wir aber manche Levels etwas freier erkunden, um so Nebenaufgaben zu entdecken. In einer Seitengasse können wir beispielsweise in den Körper einer Katze schlüpfen und uns so zu einem Balkon hocharbeiten, wo wir den Geist einer verwirrten Frau treffen – wie viele der rastlosen Untoten in Salem hat auch sie ein dunkles Geheimnis. Manche dieser Geister bieten nur zusätzliche Dialogoptionen, andere schalten aber kleine Nebenfälle frei. Ob wir helfen oder nicht, ist für den Spielverlauf egal – auch die Nebenaufgaben dienen einzig der Story.

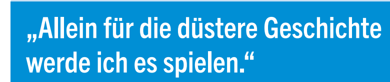
Fragwürdige Schleicheinlagen

Trotz seiner Geistergestalt gerät Ronan manchmal in Gefahr: Dämonen treiben sich in einigen Levelabschnitten herum und halten nach unserem Helden Ausschau – per Tastendruck können wir die feindlichen Jäger durch Wände hindurch sichtbar machen. Ronan muss nun in Deckung bleiben, etwa indem er sich in Geisternebeln versteckt oder sich über kurze Distanzen teleportiert, um so ungesehen an den Dämonen vorbeizukommen. Alternativ kann er sich auch von hinten anschleichen und das Biest in einer Quick-Time-Reaktionssequenz ausschalten. Obwohl solche Schleichpassagen weniger auf Action und Geschick basieren und eher kleinen Puzzleeinlagen gleichen, bergen sie auch Frustgefahr: Ist Ronan einmal erspäht, beginnen die Dämonen nach ihm zu suchen. Wer dann nicht schnell ein neues Versteck findet, der sieht unseren Helden ein zweites Mal sterben und muss von einem früheren Checkpoint noch mal beginnen – das kann nerven.

Immerhin ist Ronan nicht alleine unterwegs: Später im Spiel lernt er Joy kennen, ein junges Mädchen, das ihn dank einer übersinnlichen Gabe sehen kann. Da der Glockenmörder es bereits auf Joy abgesehen hat, beschließt sie in ihrer Not, Ronan bei seinen Ermittlungen zu helfen. Spielerisch ist auch das sehr simpel gelöst: Als wir uns in ein gut gesichertes Irrenhaus schleichen müssen, marschieren wir einfach mit dem unsichtbaren Ronan vor und deaktivieren die Sicherheitskameras. Joy rückt dann automatisch nach und öffnet uns die nächste Tür, sodass wir gemeinsam unseren Weg fortsetzen können. Diese Abschnitte decken sich mit unseren übrigen Spieleindrücken: Mit anspruchsvollem Gameplay wird *Murdered* wohl nicht punkten können, doch dafür wirkt die düstere Krimi-Handlung umso spannender. Und das ist bei einem Adventure immer noch die Hauptsache. ❑

Einsatz unter Lebenden: Als unsichtbarer Geist kann Ronan von sämtlichen NPCs in der Nähe Besitz ergreifen, um so beispielsweise ihre Gedanken zu lesen.




„Allein für die düstere Geschichte werde ich es spielen."

Felix Schütz



Forderndes Gameplay und knackige Rätsel sollte man von *Murdered* nicht erwarten. Die Levels nach Beweisen und Story-Schnipseln abzusuchen, wirkt mehr wie eine Fleißaufgabe als echte Detektivarbeit und auch mit den Schleichabschnitten werde ich (noch) nicht warm. Dafür bin ich umso gespannter darauf, die Identität des Mörders herauszufinden! Es ist zwar schade, dass die Story völlig linear verläuft, doch dafür haben mir die düstere Stimmung, die Charaktere und die deutschen Sprecher gut gefallen. Ich erwarte darum kein Top-Adventure, freue mich aber auf einen spannenden Mystery-Thriller.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Airtight Games
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 9. Juni 2014

EINDRUCK **GUT**

Endless Legend

Boomt Rundenstrategie? Könnte man meinen, da derzeit steter Nachschub im Genre herrscht.

EARLY ACCESS

Den Steam-Zugang zum Spiel gibt es in zwei Varianten zu kaufen.

29,99 Euro kostet der Early-Access-Zugang inklusive Updates, einschließlich der Release-Version. Als Bonus winkt der digitale Soundtrack. Das Founder-Pack gibt's für 39,99 Euro und enthält zusätzliche Bonus-Inhalte für *Endless Legend* sowie Boni und Rabatte für die ebenfalls von Amplitude stammenden Spiele *Endless Space* und *Dungeon of the Endless*. Bis Redaktionsschluss galt übrigens ein 25%-Rabatt für die beiden Varianten von *Endless Legend*.

Von: Stefan Weiß

Funktionale Fantasy-Baustelle mit Early-Access-Anschluss.

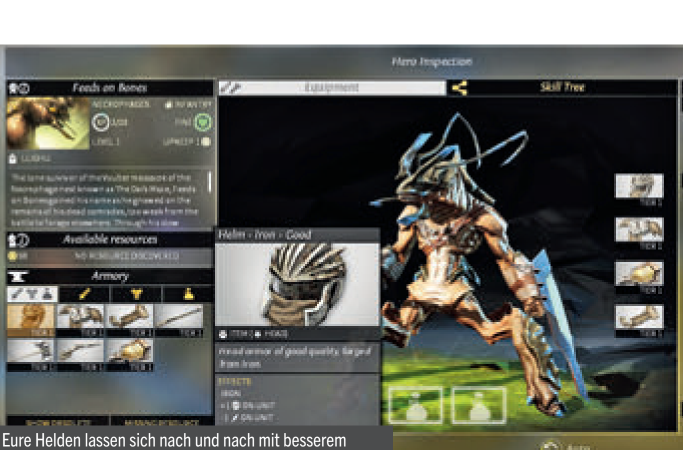


Mit *Fallen Enchantress* und *Age of Wonders 3* sind Anhänger von rundenbasierten Fantasy-Strategiespielen schon gut mit aktuellen Vertretern versorgt. Trotzdem haut das Entwicklerteam Amplitude Studios mit *Endless Legend* ungeniert in die gleiche Kerbe. Was die seit dem 24. April auf Steam verfügbare Frühzugangs-Version bietet, erklären wir im Early-Access-Check.

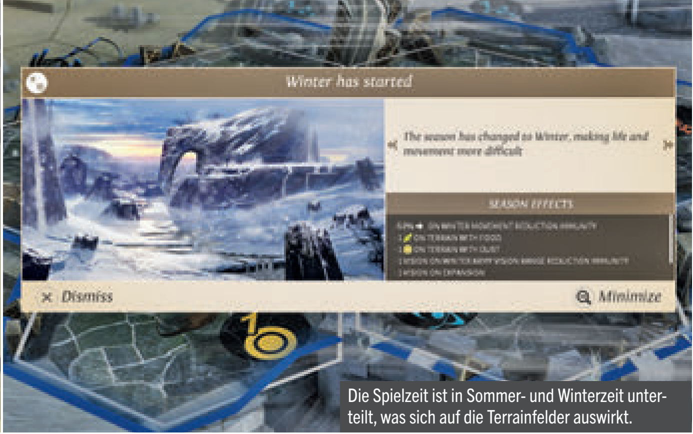
Ein bisschen hier- und davon

Das Indie-Team bewies schon mit seinem Weltraumspiel *Endless Space* ein gutes Händchen für gute Strategiekost. *Endless Legend* spielt dagegen in einer bunten Fantasy-Welt, die sich vor Genre-Vertretern wie *Age of Wonders 3* oder auch der *HOMM*-Reihe nicht zu verstecken braucht. Vier der insgesamt acht spielbaren Völker sind in der Alpha-Version enthalten. Hinter den Wild Walkers und Vaulters verbergen sich menschenähnliche Vertreter, die Broken Lords stellen Geister-Ritter-Wesen dar, während die Necrophages eine Monsterrasse repräsentieren. Jede Fraktion besitzt individuelle Eigenschaften und spielt sich daher anders. Im verfügbaren Freispielmodus könnt ihr die Zahl der teilnehmenden Parteien sowie etliche Parameter für die zufällig generierte Spielwelt einstellen. Dazu zählen Dinge wie Kartengröße, Terrainzusammensetzung und Klima. Für die rundenbasierten Kämpfe könnt ihr festlegen, ob es ein Zuglimit geben soll.

Die Spielwelt setzt sich aus einer Vielzahl Regionen zusammen, bestehend aus Hex-Feldern. Pro Region lässt sich eine Stadt errichten. Da die Terrainfelder unterschiedliche Werte für die vier Grundrohstoffe Nahrung, Industrieproduktion, Wissenschaft, Gold (Dust), und Einfluss besitzen, müsst ihr hier schon gut überlegen, wo ihr siedelt. Dabei spielt das gewählte Volk eine Rolle. Die Broken Lords etwa sind als Energiewesen nicht auf Nahrung angewiesen, benötigen dafür Unsummen der Währung Dust im Spiel.



Eure Helden lassen sich nach und nach mit besserem Equipment ausstatten. Das gilt auch für die Truppen.



Die Spielzeit ist in Sommer- und Winterzeit unterteilt, was sich auf die Terrainfelder auswirkt.

Denn während menschliche Fraktionen wie die nordisch angehauchten Vaulters oder die elfenähnlichen Wild Walkers die Fähigkeit besitzen, angeschlagene Einheiten zu regenerieren, können die Truppen der Broken Lords nur gegen die Bezahlung von Dust geheilt werden. Die Wahl des Volkes macht sich daher schon nach kurzer Zeit in der Spielweise bemerkbar und ihr müsst euch eine passende Strategie zurechtlegen.

Der Spielfluss verläuft genretypisch: Runde für Runde erkundet man die bunte Welt und folgt mit seiner gewählten Fraktion einer eigenen Hauptquest-Reihe. Ihr stöbert Nebenaufgaben auf und erweitert euer Territorium. Dabei sorgen Elemente wie ein in bislang sechs Epochen aufgeteilter Forschungsbaum für eine Vielzahl an Erweiterungsmöglichkeiten in den Gebieten Militär, Wissenschaft und Industrie, Erweiterung des Imperiums und Wirtschaft/Bevölkerung. Ob ihr dabei diplomatisch oder kriegerisch vorgeht, bleibt ganz euch überlassen.

Durchdachte Oberfläche

Die Menüs sind zweckmäßig und strukturiert aufgebaut. Schmankerl wie der Einheiten-Editor oder die vielen Tooltipps und Infotafeln im Forschungsbaum sind mit jeder Menge Information für den Spieler gefüllt. Allerdings gibt es in der Early-Access-Version keinerlei Tutorials oder Hilfestellungen, sodass sich das Spiel in dieser Form primär an erfahrenere Spieler richtet. In den ersten Spielzügen besteht auch die vielleicht die Gefahr, *Endless Legend* zu schnell als „nur ein weiteres 4X-Spiel" einzustufen. Die Feinheiten erschließen sich erst nach und nach.

Taktisches Kampfsystem

Die Armeen im Spiel bestehen aus kleinen Trupps. Anfangs vier, später auch mehr Truppentypen plus Heldenanführer lassen sich dabei in einem Stack (Stapel) zusammenfassen. Armeen, die auf benachbarten Feldern platziert sind, lassen sich zur Unterstützung einsetzen. Sobald es zum Gefecht kommt, könnt ihr zwischen automatischem oder manuellem Kampf wählen. Ersteres funktionierte zumindest in den Anfangsgefechten meist gut, Letzteres ist aber natürlich der weitaus interessantere Part. Vor Kampfbeginn legt man eine grundsätzliche Strategie fest. Unterschieden wird dabei zwischen Offensiv, Defensiv und Stellung halten, was das Verhalten der Einheiten betrifft, wenn sie keine gezielten Befehle des Spielers ausführen. Der Initiativwert einer Einheit bestimmt, wann sie in der eigenen Kampfrunde dran ist. Die Einheit mit der höchsten Initiative agiert zuerst. Nachdem man seinen Einheiten Ziele zugewiesen hat, gilt dieser Befehl zwingend zwei Kampfrunden lang. Somit ist der Gefechtsmodus eine Mischung aus vom Spieler vorgegebenen Befehlen sowie durch die Voreinstellung, Initiative und Reihenfolge automatisch ablaufenden Aktionen. Als Spieler hat man durch dieses System nicht immer das Gefühl, seine Truppen ordentlich zu kontrollieren. So stürzen sich bei aggressiv eingestellter Strategie selbst schwer angeschlagene Truppen weiter stur auf den Feind, was ärgerlich ist. So ganz ausbalanciert und fertig ist das Spiel eben noch nicht. Hier werden die kommenden Updates zeigen müssen, wie gut die Entwickler Spieler-Feedback umsetzen.

FÜR JEDEN ZWECK DEN RICHTIGEN ZOOM

In *Endless Legend* könnt ihr stufenlos in die Spielwelt hinein- und hinauszoomen und in jeder gewählten Ansicht Befehle erteilen.



Beim Rauszoomen wechselt die Spielwelt fließend von der Detail- zur Kartenansicht. Damit hat man den besten Überblick über die einzelnen Regionen und wichtige Spots auf der Karte.



Auf mittlerer Zoomstufe erkennt man gut die einzelnen Geländefelder, Städte und deren Bezirke sowie bebaubare Felder für Außenposten oder wirtschaftliche Gebäude.



In der Nahansicht kann man sich zwar Gebäude und Einheiten im Detail anschauen, aber wirklich spielen lässt sich in dieser Zoomstufe nur bedingt.



Der Forschungsteil im Spiel ist in sechs Zeitepochen unterteilt. Pro Epoche gibt es vier Forschungsbereiche.

„Noch ein 4X-Spiel? Stimmt genau, und ein vielversprechendes dazu!"

Stefan Weiß



Endless Legend ist sicher noch eine große Baustelle, die pro Partie derzeit maximal 200 Züge erlaubt. Doch zeigt das Entwicklerteam gute Ansätze in der Vorabversion seines Rundenstrategiespiels. Die bunte Fantasywelt und die Fraktionen, der Forschungsteil und der Einheiten-Editor sowie die durchdachte Bedienung und die taktischen Kämpfe zeugen vom guten Potenzial des Spiels. Allerdings fehlen eben noch etliche der geplanten Features, wie etwa Straßen, Handelsrouten, Schiffstransporte, voll funktionsfähige Diplomatie und mehr.

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: Iceberg Interactive
ENTWICKLER: Amplitude Studios
TERMIN: 2015

EINDRUCK **GUT**

Formel-Wettbewerbe stellen einen Teil der breit gefächerten Auswahl an simulierten Rennklassen.

Grid Autosport

Von: Peter Bathge

Serienmäßig mit allen Extras ausgestattet?

Wäre das Spielen von Rennsimulationen eine Religion, der PC hätte zumindest Götzenstatus inne: In der Racer-Gemeinde geht derzeit nichts über *Project Cars* und *Assetto Corsa*, für deren volle grafische Pracht es hochgezüchtete Rechenmaschinen braucht. Auch Genre-Veteran Codemasters (*Race Driver: Grid*, *Dirt*-Serie) setzt mit seinem neuen Rennspiel verstärkt auf die Power des PCs: *Grid Autosport* erscheint zwar auch für Playstation 3 und Xbox 360, wird aber vorrangig für den PC entwickelt. PC-Spieler dürfen die aufgebohrte *Grid 2*-Engine nach Release des Spiels sogar noch mit einem optionalen HD-Texturen-Pack von 30 Gigabyte Größe aufwerten. Außerdem unterstützt das Spiel im Gegensatz zum Vorgänger wieder Lenkräder – und eine Cockpit-Perspektive (schmerzlich vermisst in *Grid 2*) lässt sich auch zuschalten. Da könnte man ja glatt an göttliche Fügung glauben …

Ausblick vom Führersitz

Wer beim Lesen des C-Wortes schon versucht war, in Jubelstürme auszubrechen, möge sich noch zurückhalten: Bei unserem Probespiel von *Grid Autosport* sah die neue alte Cockpit-Perspektive bei Weitem nicht so beeindruckend realistisch aus wie etwa in *Project Cars*. Armaturen und Lenkräder werden nur sehr verschommen dargestellt. Ob das beim längeren Spielen schnell zur Nebensache wird oder ein Atmosphäreminus darstellt, lässt sich noch nicht sagen. Sehr gut gefallen hat uns aber bereits der optionale Tunnelblick-Effekt bei sehr hohen Geschwindigkeiten.



Obwohl Codemasters mit der Rückkehr der Cockpit-Perspektive für *Grid Autosport* wirbt, gibt es kein Bild davon.

Nachtrennen punkten mit stimmigen Lichteffekten.

Die Fahrzeuge sind detailliert gestaltet, Kulissen und Publikum sehen dagegen kaum besser aus als in *Grid 2*.

Das Fahrmodell hat Codemasters im Vergleich zu *Grid 2* kräftig überarbeitet und wieder einen Tick mehr in Richtung Simulation gerückt. Mit dem Xbox-360-Gamepad spielt sich *Grid Autosport* aber immer noch zugänglich und leicht arcadig. Wem das zu anspruchslos ist, darf anhand etlicher Optionen den Schwierigkeitsgrad individuell anpassen. Nach dem sehr driftlastigen *Grid 2* orientiert sich das Handling von *Grid Autosport* wieder stärker am ausgezeichneten ersten Teil der Serie. Fehler verzeiht das Spiel je nach Einstellung mehr oder weniger großmütig; die optionale Rückspulfunktion erlaubt Fahranfängern in begrenztem Maße, die Uhr zurückzudrehen. Zu einfach wird das Ganze dennoch nicht, denn die KI fährt aggressiv, drängelt und agiert dennoch nachvollziehbar. Klasse!

Die Masse macht's?

Mit Tourenwagen, Open-Wheel-Boliden, GT-Fahrzeugen, Prototypen und mehr bietet das Spiel der Serienhistorie entsprechend wieder eine große Bandbreite an unterschiedlichen Autos und Rennklassen. Das Streckenangebot umfasst 22 Örtlichkeiten, aus denen Codemasters rund 100 Pisten bastelt. Unter anderem sahen wir bereits Wettbewerbe in San Francisco, am Hockenheimring und im malaysischen Sepang. Dazu kommen der spanische Circuito del Jarama und der Yas Marina Circuit in Abu Dhabi.

Ein möglichst breites Angebot an Fahrzeugen und Strecken bekommt ihr im Verlauf des *Grid*-typischen Karrieremodus zu Gesicht. Dort fahrt ihr für wechselnde Teams, kassiert für besonders gute Rennleistungen bessere Sponsorenverträge und müsst euch zudem noch mit einem KI-Partner arrangieren, der für denselben Rennstall unterwegs ist. Neben dem Cockpit-Virtuosen selbst sammeln auch eure Karren Erfahrung und können sogar mit der Zeit an Leistung einbüßen, sofern ihr sie nicht repariert.

In den neuen Ausdauerrennen sorgt ihr euch derweil um den Grip eurer Reifen, denn abhängig von eurem Fahrstil verschleißen die Gummis und ihr müsst euch gegen Ende eines Events unter Umständen mit Zeiteinbußen oder Lenkschwierigkeiten herumschlagen. Boxenstopps dürft ihr nicht einlegen, dafür aber Tuning-Einstellungen an Getriebeübersetzung oder Aufhängung vornehmen.

Gruppenspiel

Im Mehrspielermodus hält mit *Grid Autosport* endlich die seit Langem gewünschte Clan-Unterstützung Einzug. In sogenannten Race-Net-Clubs organisieren sich bis zu 100 Spieler pro Team mit eigenen Logos und Farben. Turniere sind ebenfalls möglich. Klingt das nicht göttlich? ❑



Spezielle Drift-Wettbewerbe sind wieder enthalten. Bei anderen Events soll das Driften weniger effektiv sein als in *Grid 2*.





Peter Bathge

Grid 2 war das *Dragon Age 2* der Rennspiele: Ein für sich gutes Spiel, aber als Nachfolger eines hervorragenden eher enttäuschend. Mit *Grid Autosport* leistet Codemasters Abbitte und macht ein Spiel nach den Wünschen der Fans: PC-Ausrichtung, Lenkrad-Unterstützung, Cockpit-Perspektive und Multiplayer-Clubs sprechen eine deutliche Sprache. Angesichts der kurzen Entwicklungszeit von einem Jahr muss sich aber erst noch zeigen, ob dieser Schnellschuss als Entschuldigung taugt. Das Probespiel hat Hoffnung gemacht, der Test wird Klarheit bringen.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Codemasters
ENTWICKLER: Codemasters Racing Studio
TERMIN: 27. Juni 2014

EINDRUCK **GUT**

Sacred 3

Sacred 3 wird wie seine Vorgänger aus der Draufsicht gespielt, fällt aber deutlich actionlastiger aus.

Von: Felix Schütz

Mehr Action, weniger Rollenspiel: Das dritte Sacred wird an den Fans der Vorgänger vorbeientwickelt – ein bewusster Schritt, aber auch ein richtiger?

Die *Sacred*-Reihe ist zwar ein wenig in die Jahre gekommen, darf aber noch immer auf eine treue Fangemeinde zählen. Und ebendiese dürfte sich mit dem dritten Teil nur schwer anfreunden: *Sacred 3* wirft beliebte Elemente der Vorgänger über Bord, darunter die offene Welt und die klassische Beutejagd. Stattdessen setzt das neue Entwicklerteam Keen Games andere Schwerpunkte: Das Hack&Slay-Grundgerüst wurde aufs Wesentliche reduziert und so auf Zugänglichkeit getrimmt, dass *Sacred 3* mit seinem einstigen Vorbild – dem Kult-Spiel *Diablo* – nur noch wenig gemein hat. Wie sich das anfühlt, konnten wir anhand einer spielbaren Vorschau-Version ausprobieren: *Sacred 3* spielt sich fast wie ein *Golden Axe* aus der Draufsicht, in dem arcadige Action an erster Stelle steht.

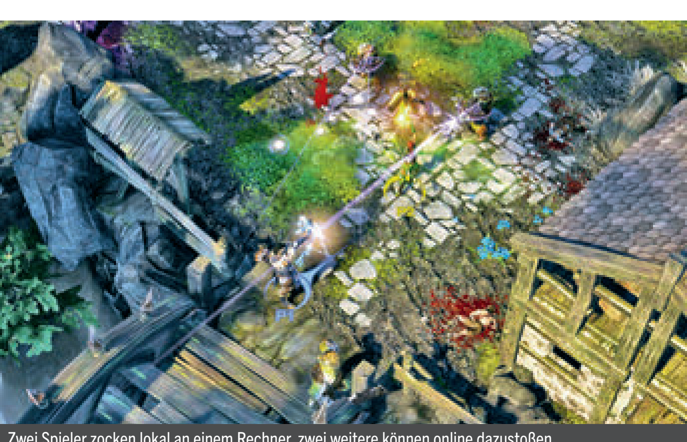
Überschaubarer Umfang

Statt wie in alten *Sacred*-Teilen eine offene Welt zu erkunden, bereisen wir diesmal 15 große Levels, die wir nach und nach auf einer hübschen Landkarte freischalten. Hinzu kommen mehr als 20 Nebenaufträge, die uns in Mini-Levels und Arenen führen, die man aber schon in wenigen Minuten durchgespielt hat. Vor dem Start jedes Levels wählen wir unseren Helden, dazu gibt's vier spielbare Klassen: den Safiri (schwerer Nahkämpfer), den Khukuri (Bogenschütze mit Eiszaubern), die Seraphim (schnelle Nahkämpferin) und die Ancarian (Speer-Expertin mit Naturmagie). Hinzu kommt noch der Bluthexer Malakhim – ihn müssen wir zuerst über einen DLC-Code freischalten, der in der *First Edition* des Spiels enthalten ist. Wer *Sacred 3* später gebraucht erwirbt, wird sich die fünfte Klasse also als DLC hinzukaufen müssen, genauso wie die Download-Erweiterung *Underworld*, die nur der Erstauflage gratis beiliegt und zusätzliche Levels enthält.

Wenig Skills, viele Upgrades

Vor einer Mission legen wir die Kampftalente unseres Helden fest. Jede Klasse lernt im Spielverlauf sieben aktive Fähigkeiten, die wir mit sechs


Die festgelegte Kamera nimmt manchmal tiefere Winkel ein, um die Levels in ihrer ganzen Pracht zu zeigen.


Zwei Spieler zocken lokal an einem Rechner, zwei weitere können online dazustoßen.

Der Khukuri ist auf den Fernkampf spezialisiert, zusätzlich beherrscht er aber auch Eis-Magie.

Waffen- und Rüstungs-Upgrades droppen nur selten, darum kann man in Missionen auch kein Inventar aufrufen.

Upgrades aufwerten und anpassen dürfen. Neue Skills und Upgrades werden durch Levelaufstiege freigeschaltet, die Grenze für einen Helden liegt bei Stufe 50. Allerdings dürfen wir nur zwei unserer sieben aktiven Fähigkeiten gleichzeitig ausrüsten – es gilt also, vor jeder Mission abzuwägen, welches Talent gebraucht wird. Passend dazu legen wir fest, ob unser Held lieber feindliche Angriffe abblocken oder ihnen per Ausweichrolle entgehen soll. Im Charaktermenü verbirgt sich zudem noch ein weiterer Punkt, in dem wir sogenannte Waffengeister aktivieren können. Wie genau die funktionieren, wollen die Entwickler noch nicht verraten, aber so viel konnten wir schon sehen: Sie fügen dem Helden weitere Eigenschaften hinzu und tragen so (hoffentlich) zur Klassenvielfalt bei. Ernüchterung macht sich dafür bei der Ausrüstung breit: Jeder Held verfügt gerade mal über drei Waffentypen, der Safiri nutzt etwa Axt, Hammer oder Keule. Nur selten findet man in den Missionen auch bessere Varianten dieser Waffen oder ein Rüstungsteil, etwa einen Schulterpanzer – diese Fundstücke ersetzen dann die alte Ausrüstung. Immerhin: Alle Waffen darf man genau wie Kampftalente in kleinen Upgrade-Bäumen aufwerten und verbessern.

Unkomplizierte Koop-Action

Der Koop-Modus ist so designt, dass jederzeit ein anderer Spieler ein- und aussteigen kann. Lokal an einem PC sind zwei Spieler möglich, zwei weitere können sich außerdem jederzeit online einklinken. Mit bis zu vier Spielern gilt es dann, sich auf linearen Pfaden durch hübsch ausgeleuchtete, farbenfrohe Fantasy-Levels zu prügeln. Zufällige Levelbausteine gibt es nicht, der Spielverlauf ist grundsätzlich vorgegeben. Da außer seltenen Waffen und Rüstungsteilen nur Gold droppt, wurde auf ein Inventar wie in *Diablo 3* gleich ganz verzichtet – wer seinen Helden ausrüsten mag, muss das also zwischen den Missionen tun. Dadurch wird die schnelle, arcadige Action nie unterbrochen: Mit einem leichten Schlag sowie einer aufladbaren Brecher-Attacke, die gegnerische Schildträger umhaut, prügeln wir uns durch die Monstermassen, weichen Feinden aus oder packen sie einfach und schleudern sie in die nächstbeste Gegnergruppe. Hin und wieder setzen wir auch unsere beiden Spezialattacken ein – die Seraphim schleudert dann hübsche Druckwellen und Blitzzauber auf ihre Feinde. Das spielt sich simpel, doch gerade im Koop sorgen die kurzweiligen, effektgeladenen Kämpfe für Laune. Haben wir die 15 Hauptmissionen beendet, wird ein vierter, besonders harter Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, in dem wir weitere Levels aufsteigen und die besten Waffen- und Rüstungs-Upgrades erbeuten können – das soll für Langzeitmotivation sorgen. ❑



Die Entwickler legen großen Wert auf abwechslungsreiche, fantasievolle Levels.

„Launiger Koop-Schnetzler mit irreführendem Namen.“



Felix Schütz

Klar, mit seinen beiden Vorgängern hat dieser dritte Teil nicht mehr viel zu tun. Lineare Levels, wenig Ausrüstung und ein simples Klassensystem – beinharte *Sacred*-Fans dürften damit kaum glücklich werden. Blendet man aber die 3 im Titel aus und lässt sich einfach auf das Erlebnis ein, macht das Spiel eine ordentliche Figur: Der durchdachte Koop-Modus, die flotte Action und die farbenfrohen Levels versprechen eine unkomplizierte Monsterhatz. Skeptisch bin ich aber bei der Langzeitmotivation – *Sacred 3* bietet keinerlei Zufallselemente, die den Wiederspielwert erhöhen würden.

GENRE: Action
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Keen Games
TERMIN: 22. August 2014

EINDRUCK **GUT**



Schockszenen wie diese sind an der Tagesordnung: Ein zombieartiger Gegner greift Sebastian Castellanos, den Helden des Spiels, überraschend an. Das Monsterdesign ist eines der Aushängeschilder des Spiels.

The Evil Within

Endlich angespielt: Die neue Horrorvision des Resi-Erfinders.

Von: Wolfgang Fischer

Shinji Mikami, Erfinder der *Resident Evil*-Reihe, ist nicht wirklich glücklich mit der Entwicklung des Survival-Horror-Genres. Im Rahmen einer exklusiven Veranstaltung vor einem Jahr, bei der er sein neuestes Werk *The Evil Within* erstmals vorstellte, monierte er, dass viele der aktuellen Spiele in diesem Bereich „sich mehr und mehr ins Action-Genre bewegen". Klar, dass er damit auf *Resident Evil 6* abzielte, das wegen des ballerlastigen, rätselarmen Gameplays mit den alten Teilen der Serie nicht mehr viel gemein hat. Sein Projekt *The Evil Within* bezeichnete er hingegen als Rückkehr zu alten *Resi*-Idealen und als „puren Survival Horror". Was er uns damals präsentierte, erinnerte in vielerlei Hinsicht sehr an alte *Resident Evil*-Spiele. Nach der Ankündigung war es eine Zeitlang sehr ruhig um den Titel. Ein Trailer hier, ein paar Bilder da, mehr gab es nicht zu sehen. Als uns Publisher Bethesda Mitte Mai nach Frankfurt einlud, um den Titel erstmals anzuspielen, waren wir natürlich sofort Feuer und Flamme.

Was für ein Höllentrip!

Im Rahmen der Veranstaltung durften wir Teile der Kapitel vier und acht von *The Evil Within* ausprobieren. Zuvor brachte uns ein Einführungsvideo, das aus zuvor veröffentlichten Spielsequenzen bestand, in die richtige Stimmung. Was große Teile der Story angeht, halten sich die Entwickler sehr bedeckt und auch unsere Anspiel-Session brachte wenig neue Erkenntnisse. Protagonist von *The Evil Within* ist der Polizist Sebastian Castellanos, der zusammen mit Kollegen zu einem Notfall in einer Nervenheilanstalt gerufen wird. Dort findet er leere Streifenwagen, jede Menge Leichen und pures Chaos vor. Ehe er sich's versieht, wird er gefangen genommen und erlebt einen wahren Horrortrip durch eine Schreckensdimension, die nur einem kranken Geist entsprungen sein kann. Fortan trachten ihm lebende Tote und absurde Monster nach dem Leben. Und immer, wenn er glaubt, er hätte etwas erreicht, fängt alles in einem anderen, noch obskureren Teil der Horrorwelt wieder von vorne an.

Brandheiße Infos

Im vierten Kapitel suchen Sebastian und sein zeitweiliger Begleiter (ein zwielichtiger Arzt) einen Jungen, der eng mit den seltsamen Vorkommnissen in Verbindung steht. Ihr Weg führt sie in ein heruntergekommenes, eingezäuntes Dorf, wo zombieartige Gestalten eine schreiende Frau gerade auf einen riesigen Scheiterhaufen aus brennenden Leichen werfen – gespenstisch!

Wie man bei der Erkundung der kleinen Siedlung vorgeht, bleibt dem Spieler überlassen. Folgen wir dem Arzt in das größte Gebäude oder untersuchen wir erst ein wenig die Umgebung? Wir entscheiden uns für Letzteres, schließlich sind Waffen, Munition, Heilungsutensilien und Streichhölzer äußerst dünn gesät. „Wofür braucht man denn Streichhölzer?", fragt ihr euch jetzt bestimmt. Damit steckt ihr Gegner in Brand und sorgt so dafür, dass sie euch nicht erneut heimsuchen! Ebenso begrenzt wie die Items im Spiel ist auch die Tragefähigkeit eures Helden. Er kann einige Waffen und ein bisschen Munition mit sich tragen, ist aber kein Packesel. Wer sich richtig gut umschaut, wird an vielen Stellen Gläser mit einer ominösen grünen Flüssigkeit finden. Damit lassen sich über ein Upgrade-System neue Fähigkeiten (Perks) für euren Helden freischalten. Details dazu wollte uns Bethesda noch nicht verraten.

Lauf, Sebastian, lauf!

Dass Weglaufen und Verstecken sehr gute Strategien zum Überleben sind, findet man in *The Evil Within* sehr schnell heraus. Die Entwickler meinen es mit dem Begriff Survival Horror durchaus Ernst und konfrontieren euch oft mit einer Vielzahl von Gegnern, die ihr nicht ohne Weiteres oder gar nicht ausschalten könnt. Hier kommt ein weiteres, wichtiges Element ins Spiel: Fallen. Diese könnt ihr selbst herstellen und an strategisch guten Stellen platzieren, um gleich mehrere Gruselgestalten auf einmal aufzuhalten oder auszuschalten. Das nötige Material dafür ist über die Levels verteilt. An



Cooles, widerliches Rätsel: In abgetrennten Köpfen mit freigelegtem Gehirn müsst ihr an den richtigen Stellen Sonden einführen.



Oft steht ihr gleich mehreren Gegnern gegenüber. Um Munition zu sparen, verwendet der Held hier eine herumliegende Axt.

vielen Orten erwarten euch zudem bereits aufgestellte Fallen, die ihr für eure Zwecke verwenden könnt, sofern ihr sie nicht bereits unbedacht selbst ausgelöst habt. Viele dieser Fallen lassen sich übrigens auch entschärfen und einsammeln. Um beispielsweise einen Sprengsatz mit Bewegungssensoren auszuschalten, müsst ihr euch dem Teufelsapparat im Schleichmodus nähern. Wie das Upgradesystem war übrigens auch die Fallenherstellung in der anspielbaren Version deaktiviert.

Zwischen brutal und echt widerlich

Eine Stelle im vierten Kapitel war geradezu ideal geeignet, um ein wenig mit den Fallen herumzuexperimentieren. Gerade noch hatten wir einige unheimliche Begegnungen mit seltsamen Gestalten hinter uns gebracht und schließlich den gesuchten Jungen gefunden, da verfrachtete uns das Spiel in seiner unnachahmlichen Art plötzlich an einen ganz anderen Ort. Das Bild flackert und wir finden uns in einem stockdunklen Kellergewölbe wieder. Das wäre ja alles noch okay, stünden wir nicht bis zur Hüfte in einer ekligen Blutsuppe, umringt von fürchterlich verstümmelten Kadavern. Hätten wir doch besser unsere Laterne, mit der wir Licht in jedes Dunkel bringen können, mal nicht angemacht ...

Eine ganz andere Szenerie erwartet uns im achten Kapitel. Hier gilt es ein altes Herrenhaus zu erforschen (Hallo, *Resi 1*!) und diverse Rätsel zu lösen. Um eine schwere Eisentür zu öffnen, müssen wir drei bestimmte Maschinen finden und in Gang bringen. Pikantes Detail: Um einen solchen Apparat zu aktivieren, führen wir Nadelsonden in das freigelegte Hirn eines abgetrennten menschlichen Schädels ein – alles unter dem flehenden Blick des Opfers. Wo genau wir den Einstich machen müssen, erschließen wir uns anhand eines daneben liegenden Diagramms. Zwei Gehirne finden wir ohne Weiteres. Um an das dritte zu kommen, müssen wir eine geheime Tür öffnen, deren Scheibenschlösser entfernt wurden. Wir finden die benötigten Teile an anderer Stelle unterhalb von Bildern, auf denen Personen zu sehen sind. Ob das eine Bedeutung hat? Während sich die Tür auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad einfach öffnet, wenn man die Scheiben einsetzt, müssen wir auf der zweiten von vier Stufen noch einen Code eingeben. Schnell wird klar, dass sich dieser aus der Zahl der Personen ergibt, die auf zuvor genannten Gemälden zu sehen sind.

Speichern wie in alten *Resi*-Teilen

Im Rahmen der Herrenhaus-Erkundung bekommen wir auch die Gelegenheit, das Schleich-Gameplay auszuprobieren. Funktionierte ganz gut, wir haben aber nicht begriffen, warum uns die Monster oft auch erkennen, wenn wir still in der dunkelsten Ecke des Raums verharren.

Neben anderen Schockmomenten und einem zufällig auftretenden unbesiegbaren Feind, vor dem wir nur weglaufen können, tappen wir im unheimlichen Gemäuer auch in eine besonders fiese Zermalmungsfalle, die wir unter Zeitdruck ausschalten müssen. Wer hier versagte, verlor in der vorliegenden Version, dank eines freundlich gesetzten Checkpoints kaum Zeit. Im fertigen Spiel soll es zwar auch Speicherpunkte geben, aber in anderer Form. Um euren Spielfortschritt zu sichern, müsst ihr im fertigen Spiel einen der rar gesäten Speicherräume finden. Für den Speichervorgang sind dann aber keine Farbbänder oder andere Gegenstände vonnöten.

Stimmige Atmosphäre

Was wir bei Bethesda in Frankfurt anspielen durften, machte durchweg einen sehr guten Eindruck, wenngleich uns die PC-Fassung in technischer Hinsicht nicht vom Hocker haute. Kleinere Darstellungsprobleme und nicht immer hoch aufgelöste Texturen sollten die Entwickler in den Wochen vor dem Release am 29. August aber in den Griff bekommen. Die tolle Atmosphäre leidet jedenfalls in keiner Weise unter der leicht altbacken wirkenden Optik des Spiels, die von den Entwicklern durch einen allgegenwärtigen Grieselfilter kaschiert wird. Dazu passend sind auch Benutzerführung, Steuerung und Bildschirmanzeigen aufs Allernötigste reduziert. Ein dezentes HUD in der linken oberen Bildschirmecke informiert euch über die ausgerüstete Waffe, den Gesundheitszustand eures Helden und seine verbleibende Ausdauer. ❑



Fallen spielen eine wichtige Rolle in *The Evil Within*. Ihr könnt sie selbst herstellen und Gegner damit aufhalten. Hier ist der Held selbst im ungünstigsten Moment in eine Falle getappt.

„Nichts für ängstliche Gemüter, aber perfekt für mich!“

Wolfgang Fischer



Als Shinji Mikami für *The Evil Within* vor einem Jahr vollmundig „puren Survival Horror“ versprach, war ich skeptisch, ob der *Resi*-Altmeister es wirklich noch draufhat. Mehrere seiner letzten Titel waren nicht so berauschend. Was ich in Frankfurt spielen durfte, hat mich dann aber vollends überzeugt. Geniale Horror-Atmosphäre, coole Rätsel, harte Splattereffekte, nervenaufreibende Kämpfe und eine abgedrehte Story mit noch abgedrehteren Charakteren: *The Evil Within* könnte durchaus für eine Renaissance im Survival-Horror-Genre sorgen. Ab sofort ganz oben auf meiner Wunschliste!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Platinum Games
TERMIN: 29. August

EINDRUCK **SEHR GUT**

Eve Valkyrie

Rasante Weltraum-Action und ein spannendes Mittendrin-Gefühl dank cooler Oculus-Rift-Technik: Wir konnten *Eve Valkyrie* ausgiebig anspielen.

Aus dem Hobbyprojekt wird Ernst: CCP Games wechselt von der Unity Engine zur Unreal Engine 4 und lässt das Virtual-Reality-Spiel in England fertig produzieren.

Von: Sandro Odak

Im Jahr 2013 begann alles ganz hastig. Das isländische Entwicklerstudio CCP erlaubt seinen Mitarbeitern, 30 % ihrer Arbeitszeit in eigene Projektideen zu investieren. Ziemlich schnell hämmerte ein winziges Team von fünf Mann ein Spiel für Oculus Rift zusammen, auf Basis der Unity Engine und mit Grafiken, die man aus *Eve Online* kopierte. Der Chef war begeistert, entschloss sich dazu, *Eve VR* auf dem Fanfest zu zeigen. Wie kurzfristig die Ankündigung war, haben wir damals hinter den Kulissen beobachtet: 15 Minuten vor der großen Bühnenpräsentation war der Trailer noch nicht fertig.

Dann die große Überraschung: Die Spielerei schlug ein wie eine Bombe. Egal ob E3, Gamescom oder GDC, die Techdemo sammelte weltweites Lob und Preise ein. Heute heißt das VR-Spiel deshalb *Eve Valkyrie*, die Entwicklung bei CCP Newcastle leitet Owen O'Brien. „Früher war er bei DICE und hat *Mirror's Edge* entwickelt. Das hat die Leute ja wegen der Perspektive auch benommen gemacht, wir hätten keinen besseren finden können", witzelt CEO Hilmar Petursson über die Personalie. Auch die Unity Engine ist mittlerweile über Bord. CCP Newcastle baut den Prototypen nun auf Basis der aktuellen Unreal Engine 4. Nicht etwa weil die auch sehr skalierbare Unity-Basis schwächer wäre, sondern weil das Team mehr Unreal-Erfahrung hat.

Die Brille im Spiel

Bislang ist *Eve Valkyrie* nur für Virtual-Reality-Brillen wie das Oculus Rift und Sonys „Project Morpheus" in Planung. Dem zollen die Macher auch im Spiel einen Tribut. Die Piloten der Raumgleiter, mit denen man durch das Weltall düst, sind selbst nur Klone, die eine ähnliche Datenbrille tragen. Wenn man die eigene aufzieht, fühlt es sich daher nicht ganz so fremd an. In der Startphase lassen sich schon die ersten Unterschiede zur Unity-Version feststellen: Wer sich umschaut, bemerkt sehr viel höher aufgelöste Grafiken. An den Armaturen des Raumschiffs kann man Details erkennen. Im Zentrum, direkt vor dem Piloten, sitzt ein Radar – es zeigt nun präzise an, wo im dreidimensionalen Raum feindliche Schiffe sind und aus welcher Richtung Raketen angeflogen kommen. Das Radar gab es früher schon, die Details an den Flügeln sind jedoch neu. An den Seiten des monströsen Cockpitfensters sieht man Waffenvorrichtungen. Wenn man das Gatling-Geschütz abfeuert, dreht sich an dieser Vorrichtung eine Trommel mit Magazin. Wer genau hinsieht, erkennt sogar, wann die Schnellfeuervorrichtung heiß läuft. Auf ein klassisches Hud verzichten die Macher bewusst; sie wollen, dass man nach diesen Details Ausschau hält.

Über das Headset brüllt Schauspielerin Katee Sackhoff, die Chefpilotin Rán spricht, uns entgegen: „Wir haben drei Minuten. Reib so viele Gegner auf, wie du kannst!" Ein Röhren geht durch die Abschussvorrichtung, der Gleiter beschleunigt und plötzlich schweben wir im Weltall. Wer zum ersten Mal *Eve Valkyrie* mit Oculus Rift spielt, wird von diesem Moment begeistert sein. Frei wie ein Vogel fühlt man sich, guckt sich hektisch um, versucht sich im Weltraum zu orientieren. Nicht selten beobachten wir Spieler auf dem *Eve*-Fanfest mit offenen Mündern.



Die im Spiel eingesetzte Oculus-Rift-Technologie ermöglicht dem Spieler einen flüssigen Rundumblick im Cockpit. Das sorgt für zusätzliche Atmosphäre, wenn man zum Beispiel gerade verfolgt wird.

Die Konzeptzeichnungen der Schiffe machen schon deutlich, dass man im fertigen Spiel verschiedene Möglichkeiten haben wird, um seinen Flieger mit Upgrades zu versehen.

Abwehr-Gatling-Kanone
Stand-by-Modus
Aktiv-Modus
Kühlsystem
Batterie-Einschübe
Bewaffnungs- und Schubvektor-Steuerung
Automatische Doppelkanonen
Raketenwerfer (von internem Depot geladen)
Brems-Düsen-Flappen
Gehäuse für Polyvector-Düsen zur besseren Manövrierbarkeit
23,6 Meter
15,7 Meter
VALKYRIE Wraith MkII Starfighter

In der Mitte der Karte schweben die Trümmer eines riesigen Kreuzers. Drumherum: Schutt und Geröll. Wäre *Eve Valkyrie* ein Third-Person-Shooter, würden die kleinen Schrott-Asteroiden tolle Deckung abgeben. Tatsächlich kann man sie als Sichtschutz nutzen, wenn man verfolgt wird. Eine Schiffsklasse hat beispielsweise eine Tarnvorrichtung. Wenn man sie aktiviert, sehen Verfolger plötzlich zwei gleiche Gleiter in unterschiedliche Richtungen fliegen. Die Chance, dass man mit so einem Manöver entkommt, steigt natürlich, wenn der Gegner nicht sieht, wann man sie einsetzt.

Das Spielziel in *Eve Valkyrie* ist noch sehr simpel: Zwei Teams treten gegeneinander an und müssen innerhalb von drei Minuten so viele Gegner zerstören wie möglich. Die Spielzeit erhöht sich später in der finalen Version noch, vielleicht können Fans sie auch selbst festsetzen. Spielmodi mit spezifischen Zielen haben die Entwickler ausprobiert, jedoch wieder verworfen. „Wir hatten einen Angreifer-/Verteidiger-Modus entwickelt, in dem ein riesiger Kreuzer beschützt werden muss. Doch das Balancing hat nicht funktioniert. Deshalb konzentrieren wir uns im Moment noch auf Deathmatches“, erklärt Owen O’Brien.

RPG-Elemente und Schiffs-Upgrades

In der ersten Demo 2013 flogen alle Piloten im gleichen Schiff durch die Gegend. Heute gibt es schon drei Klassen: Fighter, Heavy und Supporter. Die Bewaffnung lässt sich anpassen, die drei unterscheiden sich außerdem in der Aufgabenverteilung. Den Kampfgleiter, den wir fliegen, gibt es in zwei Ausführungen: Mit einer schnellen Gatling Gun versehen, verschießt er mit hoher Reichweite und Frequenz Projektile mit niedrigem Schaden. Die zweite Variante, die einer Laserkanone trägt, macht mehr Schaden. Der wirkt dafür aber nur auf kurze Distanzen. Man muss besser zielen, um mit der Laserkanone zu treffen. Die drei Schiffe sind nach einem Stein-Schere-Papier-Prinzip gebaut. Jede Klasse ist gut gegen eine andere, aber auch anfällig gegen die nächste. Dieser strategische Aspekt tut *Eve Valkyrie* ganz gut. Der erste Prototyp war noch viel zu einfach, es fehlte ein Meta-Spiel. Mit Upgrades, eigenen Loadouts und einem Skillsystem sorgen die Entwickler für Abwechslung.

Und auch sonst fühlt sich der Unreal-Prototyp von *Eve Valkyrie* viel mehr nach einem richtigen Spiel an. Das Hud zeigt rund um feindliche Gleiter Kampfinformationen an. Wie viel Lebens- oder Schildenergie hat der Gegner noch? Wie weit vorgelagert muss man das Fadenkreuz ansetzen? Selbst der Raketen-Modus wurde überarbeitet. Um ein Ziel für die primäre Waffe zu sichern, muss man es mittels Headtracking mehrere Sekunden in einem beweglichen Fadenkreuz halten. Das ist gewöhnungsbedürftig, weil es dem Blick des Spielers folgt, nicht der Flugrichtung des Gleiters. Andererseits sorgt dieses hektische Umschauen nach Gegnern für den besonderen Immersionseffekt. Hat man einen Gegner aus dem Auge verloren, guckt man sich panisch um.

Bislang waren die Raketen, die Hitzesignalen folgen, viel zu stark. Hat man einen Gegner als Ziel markiert, war der fast immer tot. Nun gibt es einen „Revolver-Lock“. Je länger man den Trigger seines Gamepads gedrückt hält, desto mehr Raketen fliegen aus dem Abschussschacht. Sind sie einmal weg, müssen sie eine nach der anderen nachgeladen werden. So ballert man nicht mehr planlos mit Raketen um sich, sondern geht strategischer vor. ❑

OCULUS RIFT

Das Oculus Rift Development Kit 2 hat eine Auflösung von 960 x 1.080 Pixeln und ein Blickfeld von 100°. Damit deckt der neue OLED-Bildschirm mit vermindertem Unschärfe-Effekt annähernd das komplette Sichtfeld ab. Ein Pixel-Gittermuster erkennt man aber trotz der HD-Auflösung. Um das verschwinden zu lassen, müsste die Pixeldichte deutlich ansteigen. Dank einer Kamera und Infrarot-Sensoren lässt sich die Position im Raum und die Bewegung des Kopfes nun auch verfolgen. Veröffentlichungsdatum und Preis für die Datenbrille sind bislang unbekannt. *Eve Valkyrie* erscheint als einer der ersten angepassten Titel.


Die Mehrspielerpartien zeichnen sich vor allem durch eines aus – schnelles und spektakulär inszeniertes Pilotenableben. Die Deathmatches im Prototyp dauern pro Runde gerade mal drei Minuten.

„So ein Mittendrin-Gefühl hat noch kein anderes Spiel ausgelöst!“

*Sandro Odak**



Was für ein Kampf! Zusammen mit sieben anderen Spielern fliege ich durchs Weltall, ballere mit Schnellfeuerkanone und Raketen herum. Ich gucke mich hektisch nach Feinden um und fühle mich frei wie ein Vogel – so ein Mittendrin-Gefühl hat noch kein anderes Spiel ausgelöst. Das neue Oculus-Headset bietet ein deutlich schärferes Bild, der Brillenrand stört kaum noch. *Eve Valkyrie* zeigt endlich auch Ansätze von richtigen Spielelementen. Strategie und Taktik halten Einzug. Der Wechsel zur bildschönen Unreal Engine 4 tut gut! Jetzt müssen nur noch die Brillen auf den Markt kommen …

GENRE: Action
ENTWICKLER: CCP Newcastle
PUBLISHER: CCP Games
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Sandro Odak ist freier Autor von PC Games und Redakteur bei gamezone.de

Im Weltraum liegt die Zukunft der Menschheit und der neue Rundenstrategiestreich der *Civ*-Macher.

Civilization: Beyond Earth

Von: Heinrich Lenhardt

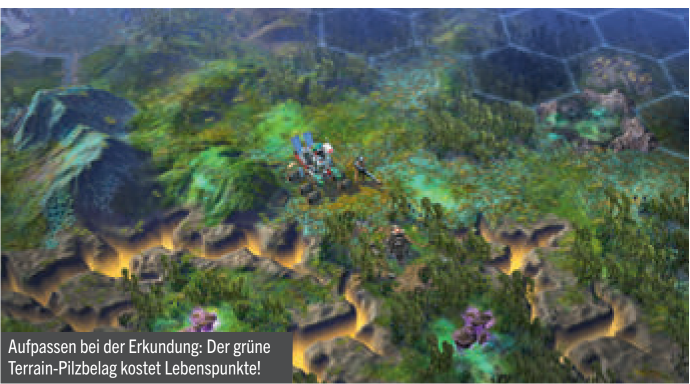
Unser erster Anspielkontakt mit dem nächsten *Civilization*: neuer Planet, altes Strategie-Wohlgefühl.

Seit 1991 bürgt der Name *Civilization* zuverlässig für hartnäckige „Nur noch diese eine Runde ...”-Motivation, deren Charme schon ganze Generationen von Bildschirm-Strategen erlegen sind.

Oft wird der vor sich hin tüftelnde Spieler erst durch frühmorgendliches Vogelgezwitscher oder grummelnde Lebenspartner daran erinnert, wie lange er schon wieder an den Geschicken der ihm anvertrauten Nation gefeilt hat. Ganz so ausschweifend war unser erstes Anspiel-Rendezvous mit *Civilization: Beyond Earth nicht*, mehr als 50 Runden lang wollten sich die Firaxis-Entwickler nicht in die Pre-Alpha-Karten blicken lassen. Das haben wir dafür gleich mehrmals gemacht und dabei fleißig nachgefragt, um einen ersten Eindruck vom Strategie-Alltag auf einem fremden Planeten zu gewinnen.

Außerirdische Hexfelder

In den historisch geprägten *Civilization*-Spielen beginnt jede Partie in grauer Vorzeit, bei *Beyond Earth* geht's erst anno 2600 los und pro Runde vergeht dann ein weiteres Spieljahr. Ein nicht näher erklärtes Ereignis machte aus der Erde ein unwirtliches Pflaster, Kolonistenschiffe von acht nationalen Bündnissen suchen auf einem vielversprechenden Planeten ihre neue Heimat. Unser Raumschiff landet als Erstes, nach einigen Runden gesellen sich allmählich Nachzügler von der Erde dazu.



Aufpassen bei der Erkundung: Der grüne Terrain-Pilzbelag kostet Lebenspunkte!



Im Nordosten unserer Stadt bietet sich eine unabhängige Station als Handelspartner an.



Die Affinität wirkt sich auf das Aussehen der Städte aus. Hier eine Supremacy-Metropole, auf deren Nachbarfeldern viele Upgrades entstanden sind.

Wie bei *Civilization 5* gibt's nur eine Truppeneinheit pro Hexfeld. Das Kampfgeschehen wird auch durch Satelliten aus dem Orbit beeinflusst.

DAS IST NEU IN *CIV*!

***Beyond Earth* spielt sich vertraut und doch anders. Auf diese Innovationen können sich *Civ*-Veteranen einstellen.**

1. Ungewisse Zukunft: Die Geschichte der Menschheit ist hinreichend bekannt, in *Beyond Earth* können wir ihre Zukunft bestimmen: Symbiose mit der neuen Welt? Evolution durch Hightech? Mit Waffengewalt verteidigte Integrierungsresistenz?

2. Tech-Web: Die Forschung verliert viel von ihren linearen Fesseln. Statt eines Technologie-Baums gibt es ein verzweigtes Netz, von dessen Mitte aus zu beliebigen Spezialisierungen geforscht wird.

3. Individuelle Armeen: Auf der Basis einiger Grundmodelle lassen sich die Streitkräfte weitreichender upgraden und modifizieren.

4. Satelliten: Die künstlichen Trabanten beeinflussen die Bodenfelder durch Buffs und Boni. Da sich die Reichweite von Satelliten nicht überschneiden kann, ist die Gebietskontrolle im Orbit taktisch bedeutsam.

5. Quest-System: Neben verschiedenen Siegesbedingungen gibt es auch eine Fülle von Missionen, die mit Entscheidungen und Belohnungen verbunden sind. Ganz nebenbei dienen die Beschreibungstexte zum Erzählen von Story-Elementen.

Zunächst haben wir ohnehin mit den Ureinwohnern des Planeten alle Hände voll zu tun. Es ist kein intelligentes, aber recht bissiges Leben: Einheiten mit Namen wie Wolfe Beetle und Manticore sind zahlreicher und lästiger als die Barbaren-Besucher der klassischen *Civ*-Titel. Von den starken Riesenwürmern mal ganz zu schweigen, die sich offensichtlich nicht nur auf Wüstenplaneten heimisch fühlen.

Tückisches Terrain

Das Terrain ist ungemütlicher als auf der guten alten Erde. Nicht passierbare Magma- und Canyon-Felder müssen umgangen werden. Manches Gelände-Sechseck ist auch von einem grünlichen Pilz namens Miasma befallen. Bewegen wir eine Einheit auf ein solches Feld, verliert sie einige Lebenspunkte und kann in dieser Runde nicht weiter ziehen. Das ist vor allem ein Anfangsproblem, denn durch die Entdeckung bestimmter Technologien kann Miasma von Geländefeldern geschrubbt werden. Oder wir forschen munter in Richtung Umwelt-Anpassung, um später Einheiten zu produzieren, die gegen Miasma immun sind oder sogar geheilt werden, wenn sie ein solches Pilzfeld betreten.

Umgang mit der Alien-Tierwelt

Der liebe Fortschritt erleichtert auch die Viehzeug-Beziehungen. Bald können wir einen Ultraschall-Zaun bauen, der die heimische Fauna zwei Felder von der Stadtgrenze entfernt hält. Gut so, denn unsere „Ach, die beißen doch nicht"-Einstellung hatte zur tragischen Folge, dass mancher Arbeiter als zweites Frühstück endete. Erste Soldateneinheiten tilgen nahe Alien-Nester von der Landkarte, aber übertreiben sollte man es mit der Ausrottung der einheimischen Lebensformen nicht: „Die Aliens sind nicht immer aggressiv. Aber wenn du ihnen ständig zusetzt, kommen sie zu dem Entschluss, dass du nicht ihr Freund bist, und reagieren entsprechend", meint Lead Designer Will Miller. Dass uns die ersten Runden weniger gemütlich vorkommen als in *Civ 5* ist kein Zufall: „Es steht am Anfang mehr auf dem Spiel als bei den historischen *Civ*-Titeln. Es geht zunächst ums Überleben und darum, einen sicheren Ort zu finden."

Runden und Ressourcen

So fremdartig die Umgebung auch sein mag, in vielerlei Hinsicht merkt man dem neuen Spiel seine Verwandtschaft zu *Civilization 5* an: Der gemächliche Rundenablauf, die Ansicht der zoombaren Weltkarte und die clevere Verzahnung verschiedener Komponenten – das ist schon alles typisch *Civ*. Die Deutsche Lena Brenk, die *Beyond Earth* als Producerin bei Firaxis betreut, analysiert die leicht zugängliche Tiefgründigkeit treffend: „Die einzelnen Spielsysteme für sich sind gar nicht so komplex. Die Komplexität kommt dadurch zustande, wie diese Systeme verbunden sind und zusammenarbeiten."

Umfang und Spieldauer sollen laut Entwickleraussage etwa auf dem Level der *Civ 5*-Veröffentlichungen liegen. Im Stadtmenü legen wir wie gewohnt fest, was hier als Nächstes produziert werden soll, eine mobile Einheit oder eine Infrastruktur-Verbesserung. Stets schielen wir auf den Output an Kultur (zwecks Stadtgrenzen-Expansion), Nahrung (Bevölkerungswachstum), Produktion (Bautempo), Wissenschaft (Forschungsfortschritt) und Energie (der Gold-Ersatz, mit dem man Einheiten kaufen und Nachbarn bestechen kann).

WIR SIND NICHT ALLEIN: DIE NEUEN RIVALEN

Kaum hat man ein nettes Fleckchen im Weltall entdeckt, da machen sich auch schon lästige Nachbarn breit: Der Kampf der *Civ*-Kulturen geht auf der neuen Welt weiter.

Unser Kolonistenschiff ist nur eine von acht Fraktionen, die von der Erde auf den (zufällig generierten) Planetenschauplatz von *Beyond Earth* reist. Bevor es richtig losgeht, wählt man neben der Nationalität auch die Ausrüstung bei der Landung. Dieser Programmteil war bei der von uns ausprobierten Version nicht spielbar, doch laut den Designern soll die Wahl deutliche Auswirkungen auf den Spielstil haben.
Recht unterschiedlich gepolt sind die computergesteuerten Anführer der Konkurrenzkolonien. An die Stelle der historischen Persönlichkeiten klassischer *Civ*-Titel treten fiktive Repräsentanten. So lernen wir beim Anspielen etwa Marjorie Fielding von der amerikanischen ARC kennen oder Samatar Jama Barre von der Union Afrikanischer Völker.
Die diplomatischen Beziehungen sollen ähnlich komplex ausfallen wie in *Civilization 5*. Interessant wird das Verhältnis zu Fraktionen, die eine ganz andere Vorstellung davon haben, wie man sich als menschlicher Emigrant auf fremden Planeten zu benehmen hat. Die Charakteristiken sollen dabei nicht zu schablonenhaft geraten: Nur weil eine Fraktion zum Beispiel die Supremacy-Affinität wählt, muss sie nicht automatisch militaristisch-aggressiv sein.


Im Laufe einer Partie nehmt ihr diplomatischen Kontakt mit führenden Persönlichkeiten anderer Fraktionen auf.

Im Netz der Forschung
In Sachen Forschung geht es in *Civilization: Beyond Earth* weniger linear zu als bei den historisch angehauchten Vorgängern. Der wissenschaftliche Ausgangspunkt befindet sich in der Mitte eines Technologie-Netzes. Unsere Kolonie beginnt mit dem Grundwissen Habitation (Siedlung), das sich in zwei Sub-Kategorien weiter vertiefen lässt. Zum Beispiel erlaubt Pioneering (Pionierarbeit) die Produktion wichtiger Einheiten wie Kolonist und Handelskonvoi. Von diesem Bildungskern aus führen fünf Linien in die nächste Kategorie an Fachgebieten: Chemie, Genetik, Ökologie, Technik und Physik.

Im Bildungsnetz führen dann verschiedene Wege zu weiteren Wissensgebieten, die für weitere Ressourcen-Boni sorgen oder neue Bauprojekte freischalten. Um zum Beispiel Computerwissenschaften zu lernen, muss unsere Zivilisation vorher entweder Ökologie oder Technik erforscht haben.

Das Schöne an dem neuen Bildungssystem: Beim klassischen *Civilization* lernen alle Völker früher oder später das Gleiche, doch bei *Civilization: Beyond Earth* gibt es individuellere Spezialisierungen. Wir können den Wissensstand gleichmäßig in alle Richtungen ausbreiten oder zackig versuchen, möglichst schnell einen der Ränder im Tech-Web zu erreichen.

„Du kannst stark auf eine Spezialisierung hin spielen, aber generalisieren ist auch eine gute Strategie" antwortet Lead Designer David McDonough auf unsere Frage nach den besten Siegeschancen. Strebt man später im Spiel ein bestimmtes Gewinnszenario an, dann ist es nützlich, sich auf dazu passende Forschungszweige zu konzentrieren: „Am Ende sieht dein Tech-Web meist tränenförmig aus, mit vielen Erforschungen in der Mitte sowie einer Spezialisierung in eine bestimmte Richtung."

Truppen anpassen
Zu Spielbeginn verfügen wir über einen Standardsoldaten als militärische Starteinheit. Der Blick ins Tech-Web zeigt, dass durch Forschung weitere Grundmodelle zugänglich werden, die zum Teil bekannte *Civ*-Rollen übernehmen. So gibt es eine Art Kavallerie, die besonders weit pro Runde ziehen kann, oder eine Belagerungswaffe, die aus der Ferne kräftigen Schaden bei Städten anrichtet. Kampferfahrung führt wie gewohnt zu Beförderungen.

Generell soll es mehr Upgrade-Möglichkeiten geben, um Truppentypen aufzuwerten und zu individualisieren. Jedoch ist es nicht möglich, etwa wie in *Alpha Centauri*, von Grund auf neue Einheiten zu designen. Auf unsere Nachfrage erklärt Lead Designer Will Miller, dass eine solche Einheiten-Werkstatt zu umständlich wäre.

Himmlische Gebietskontrolle
Mit einem Klick wechseln wir von der üblichen Landansicht zu den himmlischen Hexfeldern der Planetenumlaufbahn. Wir können verschiedene Spezialsatelliten in den Orbit schießen, welche innerhalb ihrer Reichweite die Bodenfelder beeinflussen. Das können friedliche Auswirkungen wie die Beseitigung von Miasma sein oder Kampfboni für Armeen. Der Verteidigungswert einer Stadt lässt sich durch einen Defensiv-Satelliten verbessern. Die taktische Gebietskontrolle im Orbit ist knifflig, da nicht mehrere Trabanten gleichzeitig dasselbe Terrain beeinflussen können – wer zuerst kommt, parkt zuerst. Satelliten sind nicht in der Lage, sich gegenseitig abzuschießen. Aber sie können sehr wohl vom Boden aus angegriffen werden und ihrerseits


Da ist der Wurm drin: Nicht alle Viecher sind aggressiv, doch der mächtige Siege Worm kann eine ganze Armee gut beschäftigen.


Durch entsprechende Forschung kann das Zusammenleben mit der Alien-Fauna (hier: Manticore) friedlicher werden.

Richtung Planetenoberfläche feuern. Jeder Satellit brennt nach rund 20 Runden aus und gibt damit seinen Sektor wieder frei – wer aufpasst, stößt schnell in sich öffnende Lücken am Firmament.

Schmutzige Diplomatie-Tricks

Sieben computergesteuerte Fraktionen machen es sich neben unserer eigenen Zivilisation auf dem neuen Planeten bequem. Diplomatische Beziehungen konnten wir in den ersten 50 Runden noch nicht vertiefen, da hatten die ersten Rivalen gerade mal „Guten Tag" gesagt. Optionen und Menüs erinnern stark an das Diplomatie-System von *Civilization 5*.

Aber was wären nachbarschaftliche Beziehungen ohne Spionage und Sabotage? Dieser Aspekt soll im Vergleich zur letzten *Civ 5*-Version *Brave New World* vielseitiger werden. Durch das Einsenden einer Cover-Ops-Einheit in eine Stadt werden Intrigenpunkte gesammelt, die sich je nach Affinität unserer Zivilisation für heimliche Missetaten nutzen lassen. Zum Beispiel mit einem Apparat die lästigen Riesenwürmer anlocken oder eine nukleare schmutzige Bombe zünden, welche die Bevölkerungszahl der Stadt halbiert. Apropos Bombe: Massenvernichtungswaffen wie Atomraketen soll es in *Beyond Earth* nicht geben.

Story und Missionen

Mit den Stationen gibt es eine Art Ersatz für die Stadtstaaten, weniger expansionistische Kleinfraktionen, die als Handelspartner oder Eroberungsziel dienen können. Bei *Beyond Earth* dürfen wir sogar entscheiden, welche von jeweils zwei Stationen sich in unserer Nachbarschaft niederlassen soll. Von dieser Wahl hängen die Handelsbeziehungs-Boni ab, so sorgt das Labor der Scyon-Gruppe für die Erforschung einer neuen Technologie. Die Entscheidung über zwei Stationskandidaten ist eine der ersten Aufgaben im neuen Quest-Menü. Dadurch werden wir nicht in lineare Pfade gezwängt, die hier auftauchenden Missionen können auch ignoriert werden. Aber es lohnt sich, den Quests Aufmerksamkeit zu schenken. So wird man auf lohnende Aktivitäten wie die Erkundung einer irdischen Raumsonde hingewiesen, die auf einem der Felder gelandet ist. Die Anfangsbeispiele sind recht simpel, später sollen die Missionen komplexer werden und verstärkt Story-Elemente vermitteln – auch das eine neue Zutat im *Civ*-Rezept.

Tugendwächter

Unabhängig von der Forschung wählen wir die Virtues (Tugenden) unserer Zivilisation. Haben wir genug Kultur beisammen, lässt sich ein Bonus aus vier Kategorien wählen. Zur Wahl stehen die Bereiche Macht (z. B. + 25 % Kampfstärke gegen Alien-Lebensformen), Wohlstand (z. B. Stadtwachstum 30 % schneller), Wissen (z. B. + 10 % Forschungs-Fortschritt) und Industrie (z. B. 10-%-Bonus bei der Gebäudeproduktion). Es gibt in jeder Kategorie drei Stufen mit jeweils fünf Tugenden, insgesamt stehen also 60 Vergünstigungen zur Wahl. Zudem erhalten wir einen „Kicker" genannten Bonus bei Komplettierung einer Stufe, quasi als Zusatzanreiz für Spezialisierungen.

Zur Zukunft der Menschheit gehören auch Multiplayer-Optionen, über Details wird noch gebrütet. „Wir werden eng mit der Community zusammenarbeiten, um das richtig hinzukriegen", verspricht Will Miller.

Sid spielt mit!

Und was macht eigentlich Serienerfinder Sid Meier, dessen Name ja Bestandteil des vollständigen Titels *Sid Meier's Civilization: Beyond Earth* ist? Will Miller und David McDonough sind die treibenden Spieldesignkräfte des Projekts und äußern sich zufrieden über das Ausmaß an Autonomie, das sie dabei genießen. Meister Meier schwebt als Creative Director von Firaxis etwas über den Dingen, spendet den jungen Leuten Rat und nimmt auch an den „Play Lunches" teil, bei denen das Team in der Mittagspause eine aktuelle Testversion spielt und anschließend diskutiert. Dass sich die Zukunft am besten durch einen Namen mit Vergangenheit verkaufen lässt, das merkte Firaxis-Mitgründer Brian Reynolds bereits 1999 – schließlich war er der eigentliche Lead Designer von *Sid Meier's Alpha Centauri* gewesen. ❏

GANZ NACH GESCHMACK: DIE AFFINITÄT

Forscht ihr eher in Richtung harmonische Öko-Anpassung, Evolution durch Technologie oder Bewahrung der Menschlichkeit? *Beyond Earth* bietet euch drei Möglichkeiten: Die Affinität eurer Zivilisation sorgt für spezielle Einheiten und wirkt sich auch auf das Aussehen von Städten und Truppen aus. Zudem ermöglicht sie einen Spezialweg, um zu gewinnen.



Affinität	Harmony	Supremacy	Purity
Charakteristik	Harmoniebedürftige Komposthaufenpfleger	Technologieversessene Körperverächter	Waffenvernarrte Anpassungsverweigerer
Einstellung	Transformation der Menschheit in eine der Planetenumwelt angepasste Lebensform	Veränderung der Menschheit durch Einsatz von Technologie, keine Scheu vor Implantaten und Augmentierungen	Keine Experimente – Verteidigung der Menschheit in ihrer alten Form mit allen (militärischen) Mitteln
Eigenheiten	Mobilität und rasches territoriales Wachstum, schnelle Einheiten und Alien-Verbündete	Viele besonders spezialisierte Einheiten, Vorliebe für Roboter	Defensive Stärken durch Festungen und andere Verteidigungsanlagen
Spezieller Siegesweg	Kommunikation und Verschmelzung mit dem Planeten, der sich als lebender Organismus entpuppt	Bau eines Warp-Tors um militärische Einheiten zur Erde zu befördern und sie zu erobern	Bau eines Warp-Tors, um Siedler zur Erde zu befördern und diese zu kolonisieren

„Zukunftsträchtiger Ableger der Rundenstrategie-Erfolgsformel"

Heinrich Lenhardt



So gut *Civilization* durch den zweifach erweiterten fünften Teil auch geworden ist, eine Abwechslung vom Abklappern der Menschheitsgeschichte war überfällig. Science-Fiction-Technologien sind natürlich abstrakter, doch im Tech-Web von *Beyond Earth* werden die Auswirkungen neuer Forschungen gut erklärt. *Civ 5*-Kenner fühlen sich auf der neuen Welt schnell wohl; der Spielrhythmus schlägt im vertrauten Rundentakt und die Bedienung ist weitgehend kompatibel. Ein bisschen mehr Innovationsknistern würde nicht schaden, aber da hoffe ich noch auf den späteren Verlauf der Partien. Nach den ersten 50 Runden musste man mich jedenfalls mit sanfter Gewalt vom Monitor vertreiben, die Suchtwirkung ist offensichtlich intakt.

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Firaxis Games
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **GUT**

Vier gegen einen: Hinter dem Monster steckt keine KI, sondern ein anderer menschlicher Spieler.

Evolve

Von: Heinrich Lenhardt

Auf der Pirsch mit neuen Charakteren: Gelingt den *Left 4 Dead*-Erfindern der klassenbeste Shooter?

E*volve* ist dieser asymmetrische Team-Shooter, den man gespielt haben muss, um seinen Reiz zu verstehen – und das haben wir gemacht. „Vier gegen einen" lautet die ungewöhnliche Formel, die sich das Entwicklungsteam von Turtle Rock Studios ausgedacht hat. Von Ballerspaß mit Minigrüppchen verstehen die Macher der *Left 4 Dead*-Titel etwas, die schon seit drei Jahren an ihrer neuen Monsterjagd arbeiten. Bei einer Presseveranstaltung Mitte Mai enthüllten die Entwickler vier weitere *Evolve*-Charaktere, die für die Jäger-Klassen Trapper, Support, Sturm und Sanitäter zur Verfügung stehen. Beim Ausprobieren überraschte uns, wie stark sich diese Spielfiguren voneinander unterscheiden.

Klasse Charaktervielfalt

Nehmen wir als Paradebeispiel die Rolle des Sanitäters. Die schon bekannte Pflegekraft Val verfügt über eine Heilpistole à la *Team Fortress 2*: Auf einen Mitspieler zielen, Schusstaste gedrückt halten und schon werden fleißig Lebenspunkte regeneriert. Ihr männlicher Kollege Lazarus kann das nicht, dafür verfügt er über einen Apparat, der ausgeschaltete Gruppenmitglieder schnell wieder auf die Beine bringt. Diese Fähigkeit erregt unweigerlich die Monster-Aufmerksamkeit, weshalb Lazarus auch einen persönlichen Cloak-Schild hat, der ihn für kurze Zeit unsichtbar macht. Dazu passt sein lautloses Scharfschützengewehr.

Ob die Sanitäter-Rolle im Team nun von Val oder Lazarus übernommen wird, wirkt sich auch auf den Spielstil der anderen Teilnehmer aus. Lazarus hat den weißen Kittel an? Uhhh, da wähle ich zu Spiel-



Roboter Bucket ist ein Support-Charakter, der sich mit Spähschädel, Raketenwerfer und Selbstschussdrohnen nützlich macht.



Trapperin Maggie bringt ihren „Spürhund" Daisy mit. Die feine Nase des Trapjaw-Pets führt uns Richtung Monster.

Nicht alle Goliaths sind gleich: Durch die Skillpunkt-Vergabe können wir bestimmte Fähigkeiten stärken.

beginn vielleicht lieber die Lebenspunkte-Regenerierung, denn bei ihm werde ich nicht so fürsorglich verarztet wie bei Val. Dafür kann ich etwas draufgängerischer sein, weil es für Lazarus kein großes Problem ist, mich schnell wiederzubeleben.

Robo-Scout und Schnüffel-Pet

Auch die anderen neuen Klassenvertreter enttäuschen nicht in puncto Abwechslung. Die ganz auf Schadensausteilung ausgerichtete Sturm-Position kann zum Beispiel mit Hyde besetzt werden, der die stärkste Jägerwaffe im ganzen Spiel hat: einen Flammenwerfer, der allerdings nur auf recht kurze Distanz wirksam ist. Da muss man schon recht riskant auf Tuchfühlung gehen und auf die Abklingzeit für die Schutzschild-Klassenfähigkeit achten.

Support-Charakter Bucket kann mit seinem losgelösten Roboterkopf das Monster erspähen und dessen Position für alle Jäger markieren. Für vollautomatische Zusatzfeuerkraft sorgen seine schwebenden Geschütztürmchen. Trapperin Maggie rückt mit ihrem putzigen Trapjaw-Begleittier namens Daisy an. Das klemmt sich nicht nur in Spürhundmanier auf die Monsterfährte, sondern kann auch ausgeschaltete Jäger durch zärtliches Ablecken wieder zum Leben erwecken.

Durch die Wüste

Vier Klassen mit jeweils zwei recht unterschiedlichen Charakteren – diese Auswahl kann sich jetzt schon sehen lassen. Das Turtle-Rock-Personal will sich noch nicht auf eine genaue Zahl festlegen lassen, aber im fertigen Spiel soll es mehr als die bislang acht enthüllten Jägertypen geben. Neben dem dicken Goliath sind auch zusätzliche Monster geplant, dazu kommen weitere Spielmodi. Mehr als ein Dutzend Maps sollen für Schauplatzabwechslung sorgen. Konkret erlebt haben wir die Wüstenumgebung in einem Level namens The Dam. Hier tummeln sich gefährliche Viecher wie der stattliche Dune Beetle. Bei allem Jagdfieber sollte man aufpassen, wo man hinläuft: Ein bisschen peinlich ist es schon, von einer Riesenpflanze verschluckt zu werden – dann muss ein Mitspieler vorbei kommen und uns wieder frei schießen.

Monster-Skillung

Turtle Rock hat auch am Monster-Skill-System gefeilt. Man beginnt mit drei Punkten, die beliebig auf vier Fähigkeiten verteilt werden. Gerade am Anfang ist etwa ein aufgewerteter Flammenstoß nützlich, um rasch Wildtiere zu killen und durch deren Verzehr eine stärkere Rüstung zu erhalten. Auch bei Erreichen der höchsten Evolutionsstufe in einer Partie lassen sich nicht alle Talente maximieren, wodurch es zu unterschiedlichen Monster-Konfigurationen kommt. Die Entwickler versprechen ein faires Matchmaking-System, das Jäger- und Monster-Spieler zusammenbringen soll, die etwa den gleichen Skill-Level haben. Die Lernkurve für Neulinge hat eine gewisse Steilheit, doch richtig garstig wirkt sie nicht. *Evolve* geizt nicht mit erläuternden Anzeigen und Jäger bekommen vor jeder Partie die Sonderfähigkeiten ihres gewählten Charakters in einem kurzen Video erklärt. Aber vergesst bei aller Liebe zum Teamwork nicht, euch auch mal wie ein Monster aufzuführen. Denn das sorgt bei *Evolve* für ein ebenso aufreibendes wie aufregendes Spielerlebnis. ❑



„Alleine gegen die Übermacht, dass es nur so kracht!“

Heinrich Lenhardt

Multiplayer-Shooter gibt's gefühlt zu viele, aber *Evolve* pustet durch seinen Mut zur asymmetrischen Spieleraufteilung unverhoffte Frische in die freie Wildbahn. Die Monster-Rolle schien mir viel undankbarer zu sein als die Mitgliedschaft im Jäger-Quartett. Der Selbstversuch hat mich eines Besseren belehrt, der Wechsel zwischen Flucht, Versteckspiel und Schlagabtausch sucht seinesgleichen. Eine weitere angenehme Überraschung ist die Abwechslung bei den Jäger-Charakteren; die Fülle an Spezialwaffen und Sonderfähigkeiten bringt tüchtig Taktik ins Spielgeschehen.

GENRE: Multiplayer-Shooter
ENTWICKLER: Turtle Rock Studios
PUBLISHER: 2K Games
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

WARUM KEIN TEST?

Online-Rollenspiele sind Zeitfresser und lassen sich erst nach dem Release seriös bewerten. Einen passenden Langzeittest mit entsprechender Wertung planen wir daher für die kommende Ausgabe 07/2014 fest ein. Bis dahin leveln unsere Redakteure fleißig weiter.

AUF PCGAMES.DE findet ihr in der Release-Woche (ab 5. Juni) weitere Spieleindrücke der Redaktion.

Carbine Studios verschmilzt in *Wildstar* klassische Tugenden eines *WoW* mit einem abgedrehten Sci-Fi-Szenario und einem flotten Action-Kampfsystem.

Wildstar

Von: Jürgen Stöffel

Die knallbunte Space-Opera im Beta-Check!

Am 3. Juni fällt der offizielle Startschuss für das Weltraum-MMORPG *Wildstar*. Wir konnten uns schon vorab ausgiebig bis Level 25 in der Closed- und anschließend folgenden Open-Beta-Phase in der herrlich abgedrehten Spielwelt Nexus herumtreiben. Das Erstlingswerk von Carbine Studios ist zwar längst nicht fehlerfrei, dennoch hinterließ die Beta kurz vor der Veröffentlichung einen sehr soliden Eindruck. Für eine endgültige Wertung ist es jedoch noch zu früh.

Klassenkampf

Genretypisch entscheidet ihr euch zu Beginn des Spiels für eine Charakterklasse. Hier erwartet euch bei *Wildstar* eher klassische Kost ohne große Überraschungen. Die meisten der angebotenen Klassen haben wir in irgendeiner Form schon einmal in dem einen oder anderen MMORPG gesehen. So spielt sich der schwertschwingende Krieger ähnlich wie sein Gegenstück in *World of Warcraft*, der Meuchler ist ein klassischer Nahkampf-Schurke, der Esper der typische „Stoffi-Magier“ mit leichter Rüstung und der Tech-Pionier ruft in bester Beschwörer-Tradition Diener herbei.

Dennoch haben sich die Entwickler einige sinnvolle Gedanken zu den Klassen gemacht. Beispielsweise ist jede Klasse primär erst einmal ein Schadensausteiler. Es



Mit kurzen Zwischensequenzen erzählt *Wildstar* die Hauptgeschichte seiner beider Fraktionen.



Der Charakter-Editor glänzt mit coolen Figurendesigns und bietet genretypische Klassen.



Besonders auffällig ist der illustre Look des Spiels, der konsequent auf Comic-Grafik setzt.

Wildstar ist nicht bierernst zu nehmen, das zeigen schon die vielen skurrilen Gegnerfiguren.

Meuchler lieben hohe Plätze. Da kommt uns der höchste Turm in Kel-Voreth gerade recht.

gibt also keinen Charakter, der nur Unterstützungsfähigkeiten hat und damit ohne Gruppe ziemlich aufgeschmissen wäre. Zusätzlich zu ihrer Rolle als Kämpfer können die Klassen der Arkanschützen, Esper und Sanitäter auch Heiler sein, während Krieger, Tech-Pioniere und Meuchler auch als Tanks ihre Rübe hinhalten dürfen. Und ja, *Wildstar* setzt bei den Klassenrollen fest auf die traditionelle heilige RPG-Dreifaltigkeit aus Tank, Schadensausteiler und Heiler.

Allerdings können wir uns dank frei programmierbaren, zusätzlichen Skill-Leisten problemlos ein alternatives Fähigkeiten-Set zurechtlegen. Beispiel gefällig? Wir marodieren mit unserem Meuchler mordend durch die Botanik und sind als Solo-Schadensausteiler geskillt. Plötzlich treffen wir auf eine Gruppe von Spielern, die gerne ein fettes Boss-Viech legen würden, sich aber ohne Tank nicht rantrauen. Per einfachen Knopfdruck wechseln wir ohne Umskillungskosten in unser vorher definiertes Tank-Set-up und bieten der Gruppe unsere Hilfe an. Ein ungemein nützliches Feature, welches das Gruppenspiel enorm erleichtert und beschleunigt und nur in wenigen Genre-Vertretern so reibungslos funktioniert. Zum Vergleich müssen wir uns in *Star Wars: The Old Republic* jedes Mal unsere Fähigkeiten bei jedem Umbau komplett neu zusammenstellen und in *The Elder Scrolls Online* gar sollen wir für jeden Skill-Reset in die Hauptstadt zum Tempel rennen und gegen immense Gold-Summen unsere Fähigkeiten zurücksetzen. Hier hat *Wildstar* ganz klar die Nase vorn.

Der wilde Telegraf

Das Kampfsystem von *Wildstar* ist eng mit dem Begriff „Telegrafen" verbunden. Darunter verstehen wir die bunten Flächen, die uns anzeigen, wohin wir mit unseren Aktionen zielen. Auch das ist bei Weitem nichts Neues im Genre, denn bereits *World of Warcraft* zeigte durch bunte Flächen an, wo Bosse ihre fettesten Angriffe hinschmettern. Doch in *Wildstar* verfügen nicht nur die Bosse, sondern alle Charaktere über solche Anzeiger. Jede unserer Aktionen hat einen Telegrafen als Zielhilfe. Ohne diese nützlichen Helfer würde das dynamische und actionbetonte Kampfsystem von *Wildstar* nicht funktionieren, denn viele unserer Angriffe manifestieren sich in abenteuerlichen Winkeln und Linien. Wer geschickt telegrafiert, erwischt mit einem Angriff mehr Gegner oder nutzt Schwachpunkte aus. Bei den teilweise hammerharten Bosskämpfen ist es lebenswichtig, dass wir genau auf die feindlichen Attacken achten und die Reichweite unserer eigenen Aktionen optimal ausnutzen.

Das Kampfsystem von *Wildstar* ist also taktisch anspruchsvoll und actionreich zugleich. Daher sollten Spieler auf jeden Fall gute Reflexe, eine rasche Auffassungsgabe und Geschicklichkeit mitbringen. Wer wie in *Star Wars: The Old Republic* oder *World of Warcraft* nur vor dem Gegner stehen bleibt, sich ab und zu mal bewegt und sonst auf die Hotkeys hämmert, wird in *Wildstar* nicht viel Erfolg haben. Für bewegungsfreudige Spieler macht das Kampfsystem von *Wildstar* jedoch einen Heidenspaß!

Die Quest-Hotline

Auftraggeber erkennen wir weithin sichtbar an den großen Ausrufezeichen über ihren Köpfen. Außerdem geben sie uns brav und ohne viel Gelaber unsere Quests. Anders als bei vielen aktuellen Online-Rollenspielen, beispielsweise *The Elder Scrolls Online*, gibt's in *Wildstar* keine Vollvertonung. Mehr als ein paar gegnerische Begrüßungsfloskeln kriegen wir also nicht zu hören. Was wir warum tun sollen, lässt sich in kleinen Sprechblasen oder im Quest-Tagebuch nachlesen. Spartanisch, aber sinnvoll, denn so können die Entwickler ohne großen Vertonungsaufwand neue Inhalte nachliefern. Wer sich übrigens die Mühe macht und die Quest-Texte mitliest, erfährt zum einen vieles über die abgedrehte Welt Nexus und hat zum anderen aufgrund der witzigen

PFADFINDER: SPIELWEISEN IN WILDSTAR

Während unsere Klasse bestimmt, welche Fertigkeiten die Figur besitzt, richtet sich die Wahl des so genannten Pfades nach der gewünschten Spielweise. Jeder Pfad ist mit jeder Klasse kombinierbar. Es müssen also nicht alle Krieger auch Soldaten sein. Unsere Übersicht zeigt, welche Pfade es in *Wildstar* gibt.



Schön: Für die einzelnen Pfade im Spiel erhaltet ihr eigene, abwechslungsreiche Questreihen.



Soldat

Dieser Pfad ist der geradlinigste der vier Auswahlmöglichkeiten. Soldaten prügeln sich an vordefinierten Orten mit bestimmten Gegnern sowie ganzen Gegnerhorden und bekommen dadurch Belohnungen. Daher ist dieser Pfad optimal für Spieler geeignet, die vom Kämpfen nicht genug kriegen können und eine besondere Herausforderung suchen.



Siedler

Wer diesen Pfad wählt, kann aus überall herumliegendem Schrott an vorgegebenen Stellen extrem nützliche Gebäude bauen. Normalerweise sind dies Buff-Stationen oder Shops, aber auch seltene Händler und sogar spezielle Quest-Geber sind an manchen Stellen möglich. Daher ist der Siedler die ideale Wahl für alle Spieler, die gerne anderen helfen wollen.



Wissenschaftler

Während der Kundschafter primär die Welt erkundet, untersuchen die Wissenschaftler die Details. Egal ob seltsame Pflanzen, wilde Tiere oder mysteriöse Alien-Artefakte – der Wissenschaftler hat seinen Scan-Bot immer bereit, um Proben zu nehmen und zu analysieren. Daher eignet sich dieser Pfad vor allem für Spieler, die gerne die Hintergrundgeschichte und Details zur Welt erfahren.



Kundschafter

Diese Pfadfinder erkunden intensiv die Welt von Nexus und lassen keinen Fleck der Landkarte aus. Kein Berg ist ihnen zu hoch, keine Schlucht zu tief, um neue Umgebungsinformationen und Belohnungen aufzuspüren. Daher eignet sich dieser Pfad sehr gut für Spieler, die Spaß am Erkunden und Entdecken haben. Außerdem finden sie oft Orte, die anderen Pfaden nicht zugänglich sind.

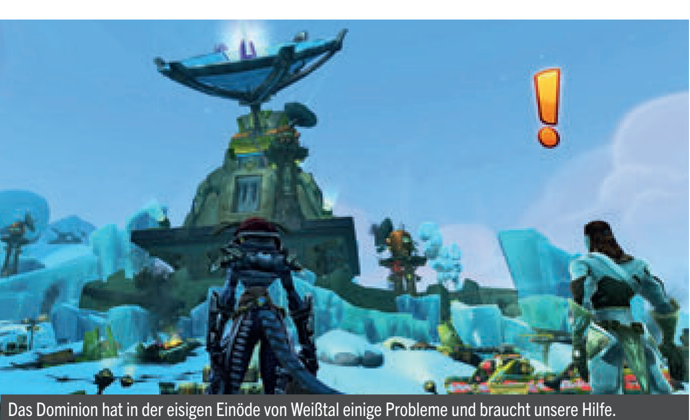
und originellen Aufgaben oft einiges zu lachen. Wenn wir den Weg zur Quest nicht gleich finden, können wir kurzzeitig eine Art GPS-Anzeige einblenden, die uns die Richtung des nächsten Quest-Ziels anzeigt. Das ist vor allem praktisch, wenn es sich über oder unter uns befindet.

Die meisten Aufgaben laufen nach Schema F ab: „Erledige X davon, sammle Y von dem!" Dabei verzichtet *Wildstar* aber auf konkrete Zahlenwerte. Immer wenn wir beispielsweise ein questrelevantes Viech umlegen, füllt sich ein Fortschrittsbalken um einen bestimmten Prozentwert. Umso mächtiger das Biest also war, desto mehr Fortschritt bekommen wir gutgeschrieben. Da *Wildstar* ähnlich wie *Guild Wars 2* jeden Spieler begünstigt, der an einem Kampf teilnahm, können wir auch ohne Gruppe zusammen mit anderen Spielern auf dicke Monster einhauen und so gemeinsam den Quest-Fortschritt einstreichen. Daher gehen die meisten Jagd-Quests sehr locker von der Hand und dank des spaßigen Kampfsystems macht das Gegner-Verkloppen auch richtig Spaß!

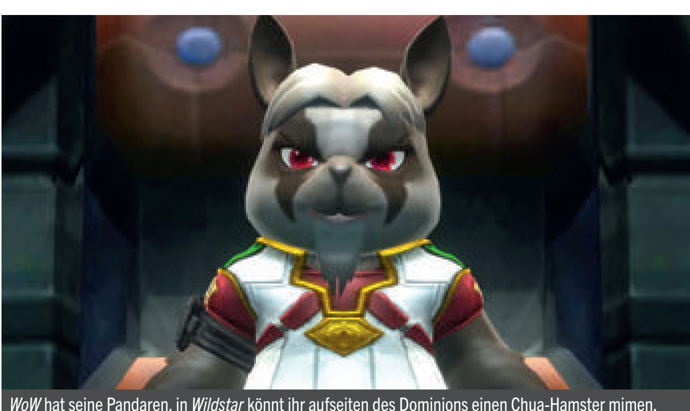
Alle Helden verfügen über ein Funkgerät. Daher müssen wir nicht nach jeder Quest zurück zum Auftraggeber rennen, sondern können bequem per Funk unsere Belohnung einsacken. Folgequests kriegen wir ebenso per Fernmeldung. Und wenn wir ein neues Gebiet auf der Karte entdecken, ruft uns für gewöhnlich gleich der örtliche Quests-Geber an und zitiert uns zu sich in den entsprechenden Außenposten. Nur bestimmte Quests, die oft Teil der Hauptstory sind, verlangen, dass wir zurück zum Auftraggeber dackeln. Neben klassischen Aufgaben erwarten uns aber auch sogenannte „Herausforderungen". Um die zu bestehen, müssen wir in einer bestimmten Zeit entweder eine gewisse Anzahl an ausgewählten Feinden erledigen oder Gegenstände sammeln. Meistern wir die Aufgabe, so erhalten wir nützliche Belohnungsgegenstände. Umso besser wir die Herausforderung abschließen, desto wertvoller fällt auch die Belohnung aus. Neben Heilmitteln und Handwerks-Ressourcen können wir so neue Rüstungen oder Waffen ergattern. Außerdem decken sich die Herausforderungen oft mit unseren aktiven Quests, sodass wir oft mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen. Einziger Wermutstropfen an der Sache: Die Herausforderungen werden oft automatisch aktiviert, wenn wir in ein bestimmtes Gebiet vordringen oder ein relevantes Viech erledigen. Von da an läuft der Timer unaufhörlich ab und wir sollten alles andere stehen und liegen lassen, um die neue Aufgabe rechtzeitig zu bewältigen. Das bringt unnötigen Stress in Spiel, denn oft wollten wir uns eigentlich erst gemütlich im neuen Gebiet umsehen, bevor wir uns an solchen Aufgaben versuchen. Allerdings besteht nach einer längeren Abklingzeit immer die Möglichkeit, eine Herausforderung noch mal zu absolvieren.

Mehr Spieler, mehr Spaß

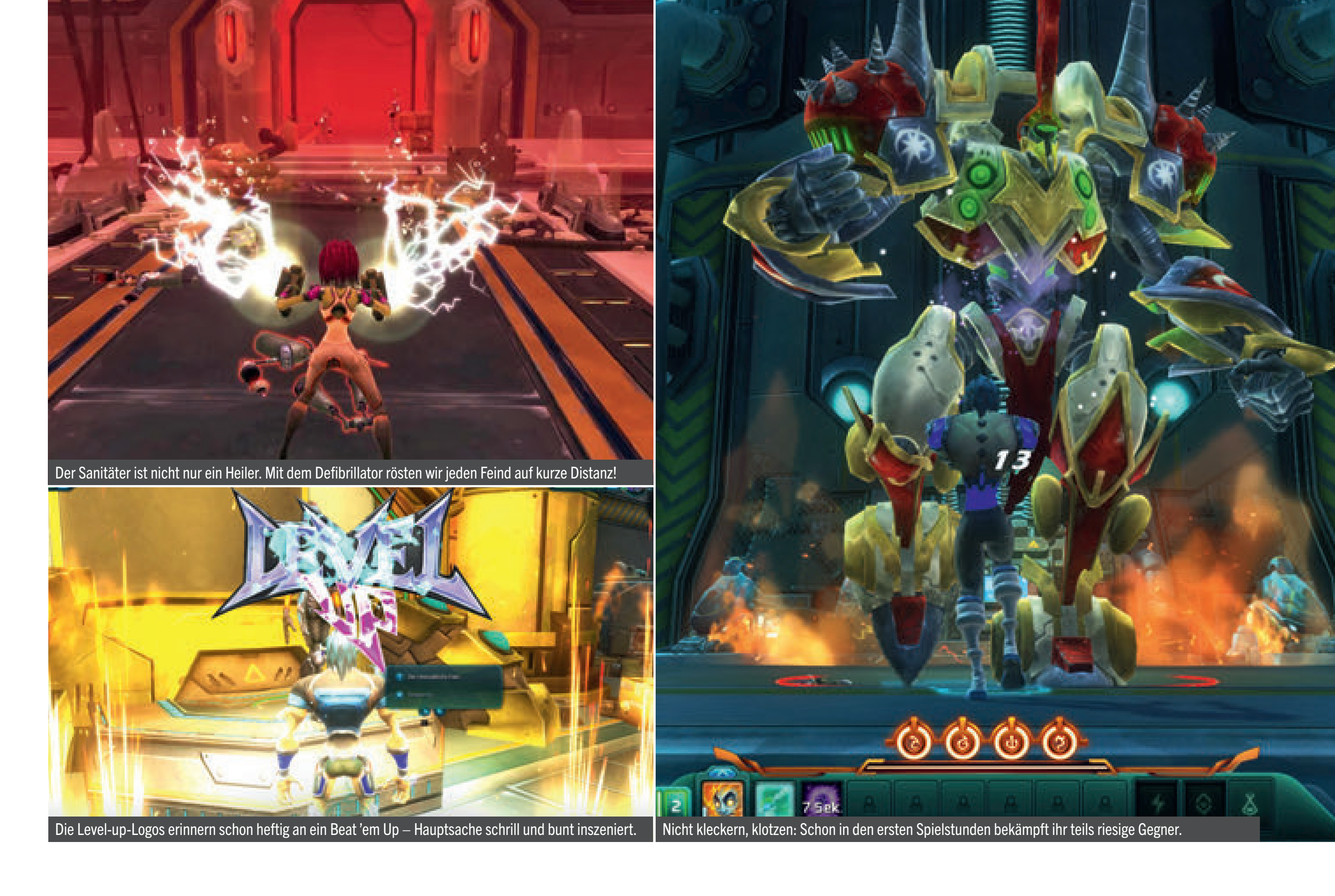
Obwohl die meisten Standard-Quests mit etwas Geschick solo zu schaffen sind, lohnt es sich in *Wildstar*, eine Gruppe zu haben. Im späteren Spiel steigt der Schwierigkeitsgrad der Gefechte spürbar



Das Dominion hat in der eisigen Einöde von Weißtal einige Probleme und braucht unsere Hilfe.



WoW hat seine Pandaren, in *Wildstar* könnt ihr aufseiten des Dominions einen Chua-Hamster mimen.



Der Sanitäter ist nicht nur ein Heiler. Mit dem Defibrillator rösten wir jeden Feind auf kurze Distanz!

Die Level-up-Logos erinnern schon heftig an ein Beat 'em Up – Hauptsache schrill und bunt inszeniert.

Nicht kleckern, klotzen: Schon in den ersten Spielstunden bekämpft ihr teils riesige Gegner.

an und im Team schaffen wir unsere Aufgaben weitaus besser und schneller. Vor allem die „Schiffsjungen-Missionen“, bei denen wir im Weltraum einen Raumschiff-Kapitän bei einer größeren Aufgabe unterstützen sollen, machen mit einer Gruppe einfach viel mehr Spaß!

Zwingend notwendig werden Gruppen aber spätestens in unserem ersten „Abenteuer“. Damit sind in *Wildstar* einfache Gruppeninstanzen gemeint, in denen wir im Rahmen einer Computersimulation abgedrehte Missionen erledigen sollen. Die Gegner dort sind so stark und zahlreich, dass wir sie alleine nie erledigen könnten. Außerdem müssen wir beispielsweise in einer Abenteuer-Instanz in bester *DotA*-Manier „Creeps“ zu feindlichen Geschützen locken und gleichzeitig die gegnerischen NSC-Champions aufhalten. Alleine ist das ein Ding der Unmöglichkeit, doch mit Mitspielern wird es zu einer fordernden Aufgabe.

Richtig anspruchsvoll gestaltet sich das Gruppenspiel in den Dungeons. Diese Gruppen-Instanzen können wir ab Level 20 zum ersten Mal betreten und dort erwarten uns sehr harte Gegner und Bosse. In Dungeons trennt sich jedenfalls die Spreu vom Weizen. Wer bis dorthin seinen Charakter nicht beherrscht, kein gut funktionierendes Skill-Set aufgebaut hat und vor allem seinen Helden nicht flexibel spielen kann, der wird nicht viel Freude in den Verliesen haben. Grundsätzlich gestaltenn sich die Bosskämpfe in den Dungeons von *Wildstar* wie kleine Raids aus anderen Online-Rollenspielen. Die „echten Raids“ ab Level 50 hingegen sollen in Carbines MMORPG eine ungleich epischere Angelegenheit werden, doch dazu später mehr.

PvP-Buffet

Wer sich mit anderen Spielern kloppen will, aktiviert seine PvP-Flagge und sucht Ärger. Ein allgemeines Open-World-PvP gibt es jedoch nicht. Wer auf gepflegte Massenschlachten gegen anderen Zocker aus ist, sollte sich jedoch für Schlachtfelder oder Arena-Gefechte anmelden. Dies geschieht problemlos über den Gruppenfinder. Sobald eine entsprechende Runde gefunden wurde, werden wir umgehend auf das Schlachtfeld teleportiert. Ab Level 6 können wir lediglich den „Walatiki-Tempel“ aufsuchen. Dort kämpfen wir in bester Capture-the-Flag-Manier um regelmäßig erscheinende Voodoo-Masken. Das Team, das zuerst fünf solche Kopfputze erobert hat, gewinnt. Sobald unsere Helden Stufe 15 erreicht haben, steht uns ein weiteres Schlachtfeld offen. In den „Hallen der Blutgeschworenen“ sollen wir uns durch drei Räume vorkämpfen und am Ende die letzte Kammer halten, um zu siegen. Danach gilt es, in der Verteidiger-Rolle den Feind am gleichen Vorhaben zu hindern.

Einen weiteren PvP-Modus bekommen wir ab Level 30 spendiert. In den nicht gewerteten Arena-Gefechten sollen wir entweder mit zwei, drei oder fünf Mitstreitern das gegnerische Team in einer Kampf-Arena erledigen. Sobald wir Level 50 erreicht haben, dürfen wir die Arena-Kämpfe auch werten lassen und uns so einen Platz in der Bestenliste erarbeiten. Außerdem können wir nach Erreichen der Maximalstufe auch bei den sogenannten „Kriegsbasen“ mitmischen.

Das große Endgame

Kriegsbasen sind Raids, im PvP! Zusammen mit 40 weiteren PVP-Fans können wir nämlich ab Level 50 unsere Ressourcen bündeln und eine gewaltige Festung bauen. Dabei sind unserer Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Wir können unter anderem fette Geschütze errichten oder tückische Fallen für unsere Feinde aufstellen. Sogar ein undichter Atom-Reaktor, der die ganze Gegend verstrahlt, ist drin. Das coolste Feature der Kriegsbasen ist aber der „Boss-Plug“. In Dungeons und Raids hinterlassen die Bosse nämlich teilweise eine digitale Kopie von sich selbst. Diese können wir einmalig in dem Boss-Plug verbauen und beim nächsten Match unterstützt uns dann beispielsweise der Schmiedemeister aus dem Kel-Voreth-Dungeon. Nach dem Match ist der Boss aber weg, daher sollten wir uns gut überlegen, wann wir ihn einsetzen. Außerdem handelt es sich um eine abgespeckte Version des Obermotzes. Wir müssen also nicht einen vollwertigen Raid Boss und 40 randalierende Spieler gleichzeitig erledigen, doch für eine derbe Überraschung sollte das Viech allemal gut sein.

Auch PvP-Verweigerer sollen im Endgame von *Wildstar* auf ihre Kosten kommen. Neben weiteren Dun-



Die Spielwelt Nexus bietet jede Menge Abwechslung und tolle Landschaften.



Rote Flächen signalisieren den Wirkungsbereich gegnerischer Attacken. Blaue Flächen stehen für die vom Spieler gewählten Aktionen im Kampf. Das ist zwar nützlich, mitunter aber auch unübersichtlich.

geons und Abenteuer-Szenarien gibt es natürlich auch Raids. Doch beim Thema „Raid" verstehen die Entwickler keinen Spaß: „Casual-Raids wird es bei uns nicht geben", ließ ein Entwickler verlauten. Die Schlachtzüge in *Wildstar* werden in der Tat nichts für Anfänger und Gelegenheitszocker, denn selbst die kleinste Version davon setzt ein Team aus 20 Spielern voraus. Der nachfolgende Schlachtzug setzt noch einen drauf und verdoppelt die Mannschaftsstärke. Wem also die Mega-Raids aus den frühen Tagen von *World of Warcraft* abgehen, der sollte angesichts von so viel Schlachtzugsquantität in Jubel ausbrechen. Dank der Telegrafen-Flächen sollte aber auch beim schwierigsten Boss immer klar sein, warum jemand gestorben ist und was er beim nächsten Mal besser machen könnte.

Gelegenheitsspieler sollten im Endgame auch ohne Raids nicht zu kurz kommen. Laut den Entwicklern bei Carbine sollte es genug PvP-Inhalte, Dungeons und andere Gruppen-Instanzen im Spiel geben, um jeden Spieler auf lange Zeit zu fesseln. Wir konnten aber in der Beta-Phase das Endgame selbst noch nicht testen, daher können wir erst nach dem Start von *Wildstar* sagen, ob die genannten Inhalte so funktionieren, wie sie bisher von den Entwicklern angepriesen werden.

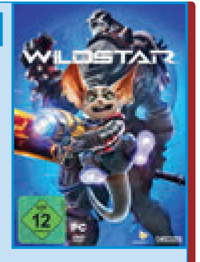
Altbewährtes neu aufgelegt

Wildstar ist keine Revolution des MMORPG-Genres. Fast alle Spielinhalte haben wir in der einen oder anderen Form schon einmal irgendwo gesehen. Die großen PvP-Gefechte um Spielerfestungen gab es bereits in *Age of Conan*, das Spielprinzip der „Hallen der Blutgeschworenen" erinnert stark an die PvP-Karte „Voidstar" aus *Star Wars: The Old Republic* und epische 40-Mann-Raids gab es zuletzt im klassischen *World of Warcraft*. Das actionbetonte Kampfsystem sollte Spielern von *Neverwinter* oder *Guild Wars 2* ebenfalls geläufig sein, und wer ohne Tank und Heiler in den Dungeon geht, ist schneller tot, als er „holy trinity" sagen kann. Außerdem gehen gerade beim Quest-Design die Entwickler von Carbine sogar absichtlich einen Schritt zurück. Während nämlich aktuelle MMORPGs wie *The Elder Scrolls Online* geradezu krampfhaft jede Form von Grind-Quests auf ein Minimum beschränken, besteht in *Wildstar* gefühlt fast jede Aufgabe aus Jagen und Sammeln.

Dennoch hat Carbines knallbuntes Online-Rollenspiel das Zeug zu einem Hit, denn schon wie damals Blizzard bei *World of Warcraft* verstehen es die Entwickler, Altbewährtes ordentlich aufzupolieren und neu zusammenzustellen. Viele Spielinhalte, beispielsweise der Gruppenfinder, die alternativen Skill-Sets oder das Housing sind Elemente, die viele Online-Rollenspiele nie oder erst mit späteren Updates erhalten haben. In *Wildstar* sind sie schon fester Teil des Start-Programms. Außerdem macht das ganze Spiel von Beginn an bereits einen sehr soliden Eindruck. Die Erfahrung des Entwickler-Teams – immerhin viele Ex-*WoW*-Entwickler von Blizzard – ist weithin spürbar.

Wer also mit der bunten Comic-Grafik kein Problem hat und auf klassische MMORPGs steht, sollte an *Wildstar* bereits in der Beta nicht viel auszusetzen haben. Und auch für das berüchtigte Endgame – die Crux vieler Online-Rollenspiele – scheint gesorgt. Die *Wildstar*-Macher behaupten nämlich vollmundig, dass schon Inhalte für die kommenden Monate in der Warteschlange stünde und jeden Monat mit handfesten Updates zu rechnen sei. Sollte das wirklich zutreffen und sich die Bug-Dichte zum Start in Grenzen halten, dann könnte sich *Wildstar* im MMORPG-Superjahr 2014 als eine ernst zu nehmende Größe entpuppen.

FAKTEN



GENRE:
MMORPG
ENTWICKLER:
Carbine Studios
PUBLISHER:
NCsoft
TERMIN:
3. Juni 2014

- Klassisches MMORPG mit vielen aufpolierten Ideen
- Actionorientiertes Kampfsystem
- Knallbunte Comic-Grafik und epischer Soundtrack
- Detailliertes Housing-System
- Epische 40-Mann-Hardcore-Raids im Endgame

„*Wildstar* hat das gewisse Etwas, ohne große Experimente."

Jürgen Stöffel

WAS HABEN WIR GESPIELT? Der größte Teil unserer Spielzeit steckt in Ausflügen in der Closed-Beta-Phase bis zur Charakterstufe 25. Auch die am 8. Mai gestartete und zehn Tage andauernde Open Beta nutzen wir für zusätzliche Eindrücke.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ *Wildstar* setzt auf bewährte Ideen und deren originelle Umsetzung, was bisher sehr gut gelungen ist.
- \+ Top Action-Kampfsystem! Selbst Grind-Quests machen so einen Mordsspaß und die verschiedenen Klassen spielen sich alle angenehm unterschiedlich.
- \+ Endlich wieder richtig fordernde Raids ohne Casual-Trend!
- − Kriegen die Entwickler wirklich die angekündigten, monatliche Inhalt-Updates hin?
- − Die quietschbunte Comic-Grafik ist extrem polarisierend und könnte daher viele Spieler abschrecken.
- − Der Fokus auf Jagd- und Sammel-Quests ist übertrieben.

WERTUNGSTENDENZ 0 

100

Es ist ein grundlegend solides, klassisches Online-Rollenspiel ohne Vollvertonung oder Story-Fokus. Während Vertreter wie *TESO*, *Neverwinter* oder *SWTOR* versuchen, mehr wie Solo-RPGs zu erscheinen, geht *Wildstar* den komplett umgekehrten Weg und setzt den Schwerpunkt auf die klassischen Tugenden des Genres. Doch trotz der konservativen Herangehensweise fühlt sich *Wildstar* frisch und unverbraucht an. Der Comic-Look ist sicher nichts für jeden, passt aber vorzüglich zu der abgedrehten Spielwelt. Bierernste Fantasy-Titel haben wir schließlich schon mehr als genug. Allerdings mache ich mir noch etwas Sorgen um die Release-Qualität des Spiels. Zwar waren in der Beta bis Level 25 nur noch wenige gravierende Fehler zu finden, aber das Endgame wurde bislang kaum getestet. Das jedoch ist für ein erfolgreiches MMORPG unerlässlich …


BOUND BY FLAME
TRAILER
ANSCHAUEN!
AB 9. MAI
„GROßARTIGES NEXT-GEN ACTION-RPG"
GAMERS.DE
XBOX 360
PS4
BOUND BY FLAME
16

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Der Bombardier nutzt Flammenwerfer, Fallen und kleine Roboterfreunde, um der Monstermassen Herr zu werden.

WARUM KEIN TEST?

Die vom Entwickler bereitgestellte Beta-Version war noch nicht testfähig: Weder funktionierte der Mehrspielermodus noch waren alle Features aktiviert. Außerdem kam es noch zu einigen Bugs, die bei Release behoben sein sollen.

AUF PCGAMES.DE findet ihr den Test samt finaler Wertung rechtzeitig zur Veröffentlichung.

The Incredible Adventures of Van Helsing 2

Von: Peter Bathge

Dr. Frankenstein wäre enttäuscht: Teil 2 der Monsterhatz wagt keine Experimente.

Der perfekte Vorbesteller-DLC für *The Incredible Adventures of Van Helsing 2*? Ein Stein. Den legt ihr auf die linke Maustaste und braucht euch anschließend keine Sorgen mehr um den Gesundheitszustand eures Zeigefingers zu machen. Ohne Stein wird der nämlich wie schon im überraschend gelungenen Vorgänger (PCG-Wertung in Ausgabe 07/13: 79) übermäßig beansprucht. Es warten wieder schier endlose Monsterhorden darauf, totgeklickt zu werden!

Alles schon gesehen

Neuerungen muss man bei Teil 2 des Action-Rollenspiels mit der Lupe suchen. Die Entwickler verlassen sich auf das Prinzip „Größer, schöner, besser" und ändern nichts an der Grundformel. Selbst die Levels weisen Ähnlichkeiten zu den Umgebungen des Vorgängers auf. In der Rolle von Monsterjäger Van Helsing seid ihr erneut in der Steampunk-Nation Borgovia unterwegs. Wer seinen Spielstand aus Teil 1 noch besitzt, darf den Kämpen importieren. Alle anderen erstellen einen neuen Charakter, der das Abenteuer auf Stufe 30 beginnt. Beim Spielstart dürft ihr zwischen sechs Klassen (Blade, Gunslinger, Spellkeeper, Adeptus, Bombardier und Contraptionist) wählen, von denen sich jeweils zwei nur in Sachen Angriffsdistanz (Nah- oder Fernkampf) unterscheiden.


Das Monsterdesign wirkt in den ersten Spielstunden noch recht gewöhnlich.


Die Magierklassen entfesseln ein wahres Effektgewitter. Trotzdem sieht die Grafik nur okay aus.

NEUERUNGEN IN DER ZUFLUCHT

Schon im Vorgänger verteidigte Van Helsing sein geheimes Lager in der Kanalisation gegen Gegnerwellen. Für den Nachfolger hat Entwickler Neocore diese Tower-Defense-Einlagen ausgebaut und sich weitere Neuerungen einfallen lassen.



Hauptmänner aussenden
Van Helsing befehligt diesmal drei Hauptmänner, die ihr auf Missionen aussendet. Die Aufträge benötigen eine vorgegebene Zeitspanne und laufen hinter den Kulissen ab. Die Untergebenen sammeln Erfahrung und Relikte, außerdem dürft ihr ihnen zuvor trainierte Soldaten zur Seite stellen, was ihre Erfolgschancen erhöht.



Mehr Tower-Defense-Schlachten
War die Verteidigung der Zuflucht im Vorgänger mehr ein Gimmick, gibt es im Nachfolger jetzt sieben solcher Gefechte. Feinde greifen in Wellen an; ihr könnt euch die Laufwege anzeigen lassen und dementsprechend 16 Fallentypen verteilen, um die Gegner am Durchschreiten des Zufluchteingangs zu hindern. Wem das zu anstrengend ist, der kann seine Hauptmänner mit der Verteidigung betrauen.



Die Chimäre
Das Monster bewacht eure Zuflucht und lässt sich auf die Jagd schicken, wobei es Erfahrung und Artefakte sammelt. Wenn die Chimäre nicht gerade unterwegs ist, ruft ihr sie im Kampf an eure Seite.

Das genretypische Suchtprinzip greift schnell, ihr sammelt Erfahrung, verteilt Punkte auf Attribute, Skills und Perks (alles wie in Teil 1) und rüstet den Helden mit immer besseren Items aus. Da Gegenstände jetzt deutlichere optische Unterschiede als im Vorgänger aufweisen und es zudem mehr individuelle Waffen und Rüstungen gibt, macht die Hatz nach besserer Ausrüstung mehr Laune als zuvor. Erwartet aber keine langfristig motivierenden „Loot-Runs" wie in *Diablo 3*, *Torchlight 2* oder *Path of Exile*, trotz des sogenannten Szenario-Modus ohne Story-Unterbrechungen. Der Fokus liegt ganz klar auf der Kampagne mit ihren vielen witzigen Anspielungen und bissigen Kommentaren von Van Helsings nützlicher Geist-Begleiterin Katarina sowie dem (diesmal hoffentlich funktionierenden) Koop-Modus für vier Spieler. Auch eine PvP-Spielvariante für acht Teilnehmer ist erstmals enthalten.

Änderungen im Detail

Für mehr Komplexität sollen neue Resistenzen gegen unterschiedliche Schadensarten, das Herstellen von Runen und die neuen Aufgaben in Van Helsings Zuflucht (siehe Kasten oben) sorgen. Bislang konnten wir diese Elemente aber noch nicht ausreichend ausprobieren, um zu einem abschließenden Urteil zu gelangen. Das Fundament für ein ähnlich spaßiges Hack & Slay wie der Vorgänger ist auf jeden Fall gelegt. Erst zur Veröffentlichung des Spiels wird sich zeigen, ob *The Incredible Adventures of Van Helsing 2* Neocores Versprechen von „Größer, schöner, besser" halten kann oder nur ein aufgeblähtes Add-on ist. Wir legen in jedem Fall schon mal einen Stein bereit. Unser armer Zeigefinger!

FAKTEN



GENRE:
Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:
Neocore Games
PUBLISHER:
Neocore Games
TERMIN:
22. Mai 2014

- Story schließt direkt an die Ereignisse des Vorgängers an.
- Mehr Item-Vielfalt als in Teil 1
- Tower-Defense-Elemente stark ausgebaut + Truppenmanagement
- Mehrspielermodus für bis zu vier (Koop) respektive acht Spieler (PvP)
- Niedriger Preis von ca. 15 Euro

„Schnörkelloser Nachschlag für Fans des Vorgängers"

Peter Bathge

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir beschäftigten uns mehrere Stunden lang mit der Vorbesteller-Beta und probierten drei unterschiedliche Klassen in einer kleinen Portion des Einzelspielermodus aus.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Das ungewöhnliche Szenario begeistert einmal mehr mit seiner dichten Atmosphäre und viel Witz.
- + Die sechs Klassen sorgen für mehr Abwechslung und Wiederspielwert als im Vorgänger.
- + Die komfortable Steuerung ermöglicht einen guten Spielfluss.
- + Die Tower-Defense-Kämpfe sind weiter einzigartig im Genre.
- − Die Gefechte öden einen auf Dauer vermutlich wieder wegen des miesen Treffer-Feedbacks an.
- − Die passive Hauptmänner-Verwaltung könnte neben den hektischen Kämpfen deplatziert wirken.
- − Der Online-Modus läuft hoffentlich stabiler als in Teil 1.

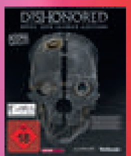
WERTUNGSTENDENZ 0  74-81 100

Dass Neocore seine Hack&Slay-Serie ursprünglich als Episodenspiel geplant hat, wird beim Spielen von Teil 2 schnell deutlich. Neuerungen sind rar gesät, die Reaktionen getroffener Gegner fallen immer noch zutiefst stoisch aus und die öde Level-Optik hat sich praktisch nicht verändert, sondern wurde nur um ein paar Effekte aufgewertet. Selbst die Klassen sind streng genommen nicht neu, gab es sie doch schon als kostenpflichtige DLCs für den ersten Teil! Dafür spielen sie sich gut, gerade der Bombardier mit seinem Flammenwerfer gefällt mir. Auch die ausgebauten Tower-Defense-Schlachten mit Fallen und KI-Verbündeten machen einen feinen Eindruck und die Aufgaben abseits des puren Monsterschnetzelns wirken einen Hauch abwechslungsreicher als im Vorgänger. Wenn jetzt noch der Mehrspielermodus funktioniert, bin ich schon zufrieden! Was will man auch für 15 Euro groß verlangen?

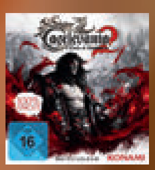
Adrenalin





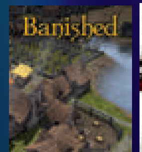
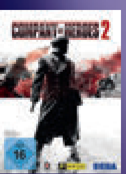
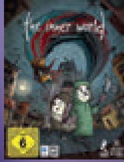
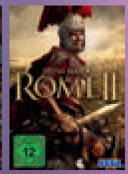


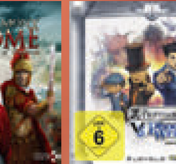


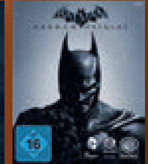


Intelligenz

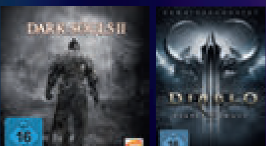
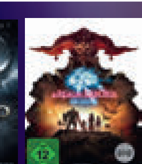
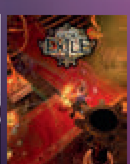
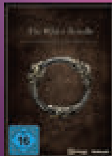
powered by

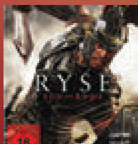
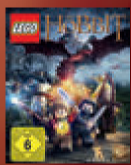
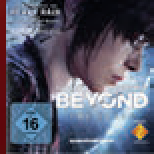






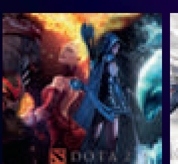
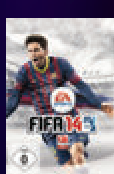


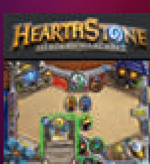
Weltenbummler

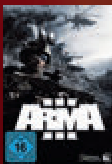





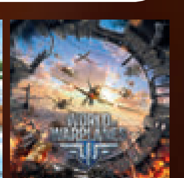





Teamgeist





Online- oder Mobile-Game



Anno Online


Device 6


Farmville 2


Faster Than Light (FTL)


Heartstone: Heroes of Warcraft

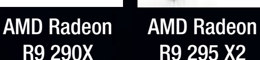

Oceanhorn


Threes

Infinite Crisis


Pokémon X und Y

Hardware & Zubehör



AMD Radeon R9 290X


AMD Radeon R9 295 X2

Intel Core i7-4770K


Microsoft Windows 8.1


Microsoft Xbox One


Nvidia Geforce GTX 780 Ti


Nvidia Geforce GTX Titan Black


Sony Playstation 4


Turtle Beach


Asus Poseidon

TEST 06/14

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



War seit Jahrzehnten mal wieder im Zirkus:
Der Kartenabreißer stand eine halbe Stunde später als Löwen-Dompteur in der Manege, verkaufte in der Pause Zuckerwatte und balancierte später auf dem Hochseil – also fast so wie in einer ganz normalen Spiele-Redaktion …
Findet *Hearthstone* nach Anfangs-Frust immer besser:
Wie so oft im Leben gilt auch hier: Übung macht den Karten-Meister.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



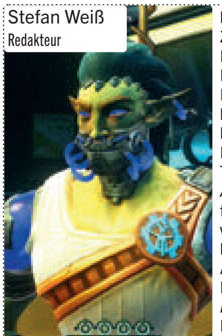
Peitschte:
Mit Genuss bei den Dreharbeiten zur aktuellen Rossis-Welt-Folge (unbedingt auf der DVD anschauen!) den Videoleitungskollegen Küchler aus.
Spielt derzeit:
2048 (iOS), *Wolfenstein: The New Order*, *Tesla Effect*, *Hearthstone* und wieder mal ausführlich *Defense Grid* samt aller DLCs
Hört:
die neue Overkill rauf und runter. Herrlicher Old-School-Metal!

Felix Schütz
Redakteur



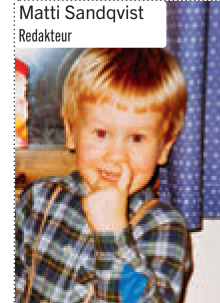
Zuletzt (durch)gespielt:
Wolfenstein: The New Order, *Child of Light*, *Diablo 3: Reaper of Souls*, *The Enchanted Cave* (Android)
Spielt derzeit:
Transistor, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, *Hearthstone*, *Age of Mythology: Extended Edition*, *King's League: Odyssey* (Android)
Ist begeistert:
von *AM2R*, dem großartigen Fan-Remake von *Metroid 2*.
Isst begeistert:
die deliziösen Handkäs-Kreationen des Kollegen Weiß.

Stefan Weiß
Redakteur



Mag es gerne bunt:
Zumindest, was das MMORPG *Wildstar* betrifft. Dessen abgedrehe Spielwelt Nexus zieht ihn tagelang in knallige Sci-Fi-Abenteuer.
Holt eine Altlast nach:
Endlich mal in Ruhe die Total Conversion *Nehrim: Am Rande des Schicksals* für *Oblivion* spielen – das war längst überfällig.
Freut sich auf: Hacker-Ausflüge in *Watch Dogs*, Fantasy-Schlachten in *Endless Legend* und eine Prise Karibik in *Tropico 5*.

Matti Sandqvist
Redakteur



Freut sich:
über ein dickes Paket Kindheitsfotos in digitaler Form – vielen lieben Dank an die fleißigen Eltern!
Spielt zurzeit:
Tropico 5, *Transistor*, *Wargame: Red Dragon*, *The Walking Dead: Season 2* und *Child of Light*
Bereitet seinen Umzug vor:
Zwar ist die neue Wohnung nur 500 m von der alten entfernt, aber dummerweise ist die Büchersammlung nicht gerade kleiner geworden in den letzten Jahren.

Peter Bathge
Redakteur



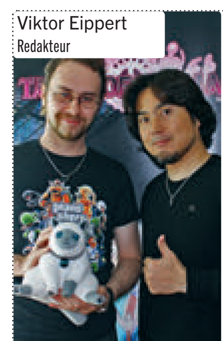
Spielte zuletzt:
die neuen Episoden von *The Walking Dead* und *The Wolf Among Us* sowie den *Football Manager 2014*, *Tropico 5*, *Grid 2*, *Shadowrun Returns* und *Trials Fusion*.
Braucht jetzt Urlaub:
Das Heckmeck um den *Watch Dogs*-Artikel im aktuellen Heft hat gestresst!
Grüßt nächstes Mal:
von der E3. Ob der Trip wieder mit einem sensationellen Freizeitpark-Besuch verbunden wird wie 2012 (siehe Foto), ist noch unklar.

Marc Brehme
Redakteur



Spielte:
die komplette *Blackwell*-Serie, *Tropico 1, 4 & 5*, *Tesla Effect*, *The Walking Dead* Staffel 2 und Thief (PS4).
Kramte:
nach dem Test zu *Tesla Effect* gleich die Vorgänger *Under a Killing Moon* und *Overseer* noch einmal aus. Trashig, kultig, einfach gut!
Freut sich:
auf den Beginn der Fußball-Weltmeisterschaft, macht sich allerdings auch nicht gerade viel Hoffnung auf einen deutschen Titel.

Viktor Eippert
Redakteur



Ist begeistert von:
Child of Light! So ein wunderschönes, liebes Spiel. Genau wegen solchen Projekten weiß ich Ubisoft immer wieder zu schätzen.
Spielt(e) außerdem:
Civ 5, *Hearthstone*, *Steamworld Dig*, *Stick it to the Man*, *Diablo 3* (PS3), *Infamous: Second Son* (PS4).
Ist extrem gespannt:
auf die vielen Ankündigungen auf der E3. Ich erwarte mir die beste Messe der letzten fünf, wenn nicht gar zehn Jahre.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Verschiebt:
Seinen geplanten Urlaub auf den Spätherbst, weil es ihm in Frühjahr und Sommer auch hierzulande gut gefällt.
Vertagt:
Die Entscheidung, wo er seinen Urlaub dann verbringen wird. Hauptsache, es gibt gute Küche und mehr Meer.
Verzögert:
Den überfälligen Besuch beim TÜV, in der trüben Hoffnung auf die Selbstheilungskräfte der Cherokee.

Sascha Lohmüller
Redakteur



Spielt aktuell:
Child of Light, *Zen Pinball 2*, *Trials Fusion* und *FIFA 14* im Online-Clubmodus mit ein paar Redaktionskollegen. Lustig!
Trauert:
Mit den „Glubb"-Fans im Verlag. Jungs, Nürnberg steigt sicher bald wieder auf.
Freut sich schon auf die E3:
Und die vielen tollen (Konsolen-)Neuankündigungen dort. Die Kollegen vor Ort beneide ich ob des absehbaren Terminstresses aber nicht – haha.

SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde



Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ADVENTURE
TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE



Wer hätte es gedacht, dass die Rückkehr zum interaktiven Film so gut neu aufgelegt werden würde? Detektivheld Tex Murphy bietet einen Ausflug ins Gameplay der Neunziger, präsentiert in HD-Videotechnik.

STRATEGIE
TROPICO 5



Als El Presidente haben wir wieder viel Unsinn auf diversen Tropeninseln getrieben. Im fünften Teil der beliebten Diktator-Simulation schreiten wir durch unterschiedliche Zeitepochen und dürfen sogar selbst neue Technologien erforschen – Features, die dem Spiel viel Abwechslung verleihen.

ACTION
TRANSISTOR

Die Macher des Indie-Hits *Bastion* haben nachgelegt und präsentieren mit *Transistor* ein einzigartiges Action-Spiel mit einem durchdachten Kampfsystem. Vor allem wegen der grandiosen Atmosphäre verdient das melancholisch angehauchte Abenteuer der hübschen Sängerin Red das Prädikat „künstlerisch wertvoll".



INHALT

HINWEIS:
Unsere ausführlichen Testeindrücke zu den Actionspielen **Watch Dogs** und **Wolfenstein: The New Order** findet ihr in der Extrabeilage zu dieser Ausgabe!

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX
Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.
65 PC-Games-Durchschnittswert

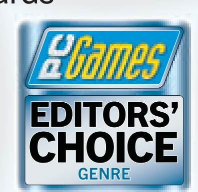
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 72.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Der Palast von El Presidente beherbergt eine Truppe Soldaten, die man vor allem am Anfang sehr gut gebrauchen kann.

Tropico 5

Von: Matti Sandqvist

El Presidente will sich zum fünften Mal zum besten Diktator küren – geht es ohne Wahlbetrug?

Würde ich noch einmal geboren, ich würde alles genauso machen. Nur etwas besser." Ähnlich wie der kubanische Ex-Diktat…, äh Revolutionsführer Fidel Castro an seinem Lebensabend über sein politisches Wirken philosophiert, sieht Entwickler Haemimont Games anscheinend die Zukunft seiner beliebten Diktatorensimulationsreihe *Tropico.* Seitdem die fleißigen Bulgaren im Jahr 2009 das Zepter übernommen haben, ist nun mit *Tropico 5* bereits der dritte Teil aus Sofia erschienen. Natürlich hat sich an der Erfolgsformel der Reihe kaum etwas verändert – auf den ersten Blick sieht Teil 5 seinem Vorgänger sogar trotz neuer Grafikengine zum Verwechseln ähnlich. Doch mit einem runderneuerten Wirtschaftssystem, unterschiedlichen Zeitepochen und einem Mehrspielermodus finden sich tatsächlich wichtige Updates für die Serie im neuen Ableger wieder. Wie stark sich diese Erneuerungen auswirken und ob man als Fan der Reihe unbedingt zu *Tropico 5* greifen sollte, verraten wir in unserem Test.

Freudiges Wiedersehen

Wer bereits mit den Vorgängern das Vergnügen hatte, dürfte sich in *Tropico 5* fast sofort heimisch fühlen: Aus der frei dreh- und zoombaren Vogelperspektive baut ihr nach und nach eure kleine, hübsch aus-

MULTIPLAYER

Erstmals in der Seriengeschichte gibt es in *Tropico 5* einen Mehrspielermodus.

Leider entpuppen sich die heiß ersehnten Mehrspielerpartien als ziemlich liebloses Beiwerk. Ihr könnt mit maximal vier Spielern mit- oder gegeneinander auf einer Insel um die Wette siedeln. Die immens wichtige Speichermöglichkeit wie auch erweiterte Diplomatie-Optionen sucht man vergebens.



Im Mehrspielermodus könnt ihr lediglich Truppen gegen eure Mitspieler schicken oder mit ihnen Ressourcen und Geld teilen.

Wie bereits im vierten Teil sehen die Katastrophen spektakulär aus, haben aber kaum Auswirkungen.

Bevor man die Technologie „Kompass“ entwickelt, muss man unbekannte Bereiche der Insel mit Soldaten erkunden.

Die Missionsbeschreibungen in der Kampagne sind sehr humorvoll – klasse!

sehende und lebendig wirkende Bananenrepublik auf. Ihr könnt entweder eine 15 Missionen lange, kurzweilige und humorvolle Kampagne bestreiten oder gleich im beliebten Sandkastenmodus – sprich einem Endlosmodus – loslegen. Die Einzelspielerkampagne taugt übrigens nicht nur hervorragend als ein langes und unterhaltsames Tutorial für Genreneueinsteiger, sondern ist auch erstmals in der Seriengeschichte dank Zwischensequenzen aufwendig inszeniert.

In beiden Modi müsst ihr wie gewohnt für den Abbau wichtiger Rohstoffe wie Eisenerz oder Kohle auf eurer Insel sorgen, anschließend aus den Materialien Verkaufsgüter produzieren und euch mit den Erlösen aus deren Verkauf um die Sorgen und Nöte der Tropeninsulaner kümmern.

Wie schon in den Teilen zuvor werden euch diese Aufgaben nicht vor allzu große Herausforderungen stellen. Zum einen sind die Produktionsketten für Genreverhältnisse kurz (das komplizierteste Beispiel für eine Produktionskette sind Autos: Aus Eisen und Kohle stellt man Stahl her, aus Stahl und dem Rohstoff Bauxit lassen sich dann Fahrzeuge fertigen) und zum anderen ist das überarbeitete Wirtschaftssystem auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad eher mit einem Tante-Emma-Laden als der Frankfurter Börse zu vergleichen. So macht sich zum Beispiel eine starke Überproduktion eines bestimmten Guts im Spiel kaum bemerkbar und außerdem lassen sich in Teil 5 lukrative Handelsverträge mit anderen Nationen abschließen, die euch für eine bestimmte Zeit regelmäßige, relativ hohe Einnahmen bescheren. Voraussetzung für solche Verträge ist lediglich, dass ihr genügend Schiffe euer Eigen nennt und gute Beziehungen zum Exportland pflegt.

Vorsprung durch Technik

Neu dazugekommen ist auch die Forschung, mit der ihr etwa neue Gebäudetypen freischaltet oder Verfassungsreformen durchsetzen könnt. Um forschen zu können, müsst ihr Entwicklungssgebäude wie die Bibliothek oder die Sternwarte bauen. Da aber in den Bauten Bürger mit einem Hochschulabschluss arbeiten, müsst ihr die Arbeitskräfte entweder auf euren Universitäten langwierig ausbilden oder für viel Geld aus dem Ausland rekrutieren.

Vor allem im Sandkastenmodus macht sich der technologische



Gegen Ende des Spiels werden die meisten Bauwerke modernisiert wie etwa die riesigen Apartmentgebäude.



In Teil 5 gründet ihr eine eigene Diktatoren-Dynastie. Eure Söhne und Töchter könnt ihr als Gebäude-Manager einsetzen.



Im Kalten Krieg wird der Tourismus ein wichtiger Wirtschaftsfaktor für euer Inselreich.

Fortschritt positiv bemerkbar, da er für die nötige Abwechslung in einer mehrere Stunden langen Partie sorgt. Manche der Erfindungen waren jedoch in unserer Augen ein wenig zu stark. Im ersten Spieldrittel könnt ihr zum Beispiel den Kompass erforschen und deckt damit permanent die gesamte Karte auf. Somit müsst ihr euch nicht mehr um ein kleines, aber feines Feature von Teil 5 – den „Kriegsnebel“ – kümmern, da ihr dank der Technologie keine Soldaten zum Erkunden wichtiger Bereiche benötigt.

Einfach episch

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern schreitet ihr in *Tropico 5* zudem durch vier unterschiedliche Zeitepochen: Kolonialzeit, die Weltkriege, Kalter Krieg und die Moderne. Die Epochen sorgen nicht nur für einen willkommenen grafischen Unterschied, sondern auch für neue Herausforderungen. In der Kolonialzeit müsst ihr zum Beispiel zusehen, dass euer Inselreich möglichst schnell vom Mutterland unabhängig wird, zur Zeit des Kalten Krieges will euer Eiland dagegen zu einer Touristenhochburg samt Badestränden, Tavernen und Hotels aufgebaut werden.

Je nach Ziel solltet ihr euch im Laufe eines Sandkastenspiels oder auch einer Kampagnenmission auf große Umbauarbeiten auf eurer Insel gefasst machen. Wer sich bis ins Jahr 1945 kaum Gedanken über die Umwelt oder das kulturelle Angebot macht, muss nach dem Kalten Krieg in dicht besiedelten Gebieten Müllverwertungsanlagen errichten oder die Schwerindustrie von der einladenden Strandnähe ins düstere Landesinnere umziehen lassen.

Ebenso muss man über die Epochen hinaus darauf achten, dass das eigene Militär nicht komplett veraltet. Während euch am Anfang lediglich Wachtürme und eine Festung als Verteidigungsanlagen zur Verfügung stehen, könnt ihr euch im Zeitalter der Weltkriege zum Beispiel Militärbasen und damit Panzer leisten – später kann sogar ein eigenes Atomwaffenprojekt gestartet werden! Da euer Inselreich im fünften Teil stets von ausländischen Mächten wie der Sowjetunion, den Alliierten oder der Europäischen Union bedroht wird, sollte man – je nach Schwierigkeitsgrad – relativ viel Geld ins Militär stecken. Da die eigenen Soldaten sich aufgrund einer miserablen KI-Wegfindung mehr schlecht als recht durch die Straßen bewegen und oft viel zu lange brauchen, um auf die Feinde zu stoßen, sollte man die Festungen und Baracken am besten kostenaufwendig über die ganze Stadt verteilen. Das eigene Militär lässt sich zudem gegen Aufständische einsetzen; gefährliche Rebellionen lassen sich so schnell im Keim ersticken.

Kaum Macken

Neben dem Errichten von Produktionsketten beschäftigt man sich in *Tropico 5* auch stundenlang mit dem Optimieren von bereits errichteten Gebäuden. Ihr könnt zum Beispiel durch erforschte Technologien Fabriken verbessern oder wie in den Vorgängern Manager für die wichtigen Bauten einstellen. Ein wenig schade ist, dass man durch einen Mausklick zwar alle



Praktisch: Anhand des Gitters könnt ihr beim Bauen sehen, an welchen Stellen welche Plantagen am erträglichsten sind.


Das Militär spielt in Teil 5 eine wichtige Rolle. Die Soldaten verteidigen eure Insel gegen Rebellen und ausländische Mächte.



Je mehr Schiffe ihr habt, desto mehr exklusive Im- und Exportverträge könnt ihr abschließen.

Gebäude eines Typs auf der Insel upgraden kann, das Gleiche aber beim Einstellen der Manager nicht geht. Ebenso fehlt dem Spiel ein Warnsystem, das euch etwa über Nahrungsengpässe informiert. Da es aber mit der Verfassung und mit den Verordnungen zwei Optionen im Spiel gibt, mit denen man das gesamte System der Bananenrepublik schnell und nachhaltig verändern kann, stört diese kleine Macke kaum. Wenn euch etwa zu spät auffällt, dass es zu wenige Plätze in euren Krankenhäusern gibt, könnt ihr den Gesundheitszustand eurer Bürger durch eine Impf-Verordnung fix verbessern. Da der Spaß und nicht die Komplexität in *Tropico 5* an erster Stelle steht, kommt es ohnehin nur selten zu unlösbaren Problemen – passend zu einer humorvollen Diktator-Simulation. ❑

MEINE MEINUNG |

Matti Sandqvist



„Der bisher beste Teil der Serie!"

Was die Atmosphäre angeht, ist *Tropico 5* zweifelsohne eines der besten Aufbaustrategiespiele bis dato. Sowohl die humorvolle Kampagne als auch der Endlosmodus machen ab der ersten Minute richtig Laune und halten lange bei der Stange. Doch für erfahrene Spieler bietet *Tropico 5* meines Erachtens zu wenig Tiefgang. So sind die Produktionsketten sehr kurz, Geldprobleme gibt es so gut wie nie und die Bürger sind ziemlich einfach zufriedenzustellen. Für Genre-Neulinge ist *Tropico 5* aber optimal.

MEINE MEINUNG |

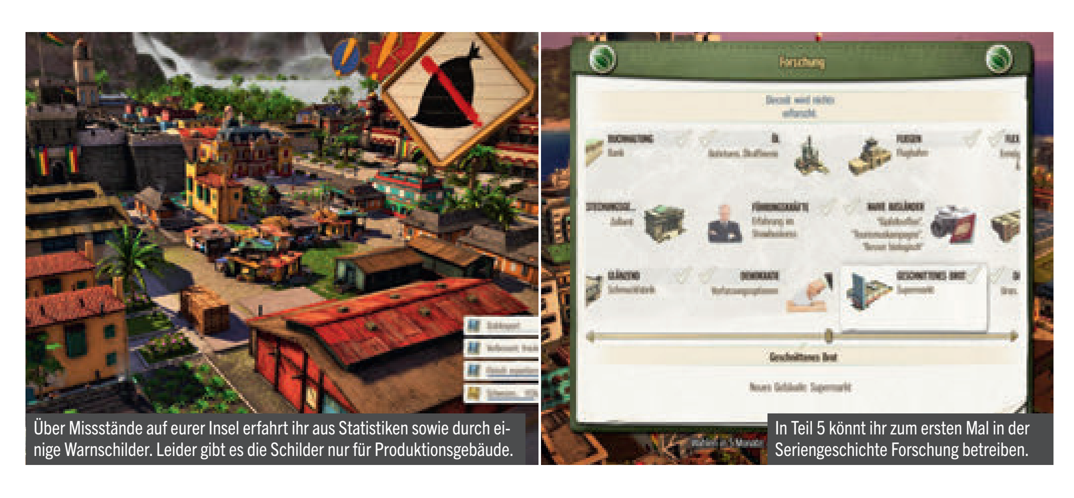
Peter Bathge





„Sympathisch, spaßig, seicht."

Tropico 5 ist genau das Richtige, um nach einem anstrengenden Tag abzuschalten, den lässigen Tönen der Karibik zu lauschen und über Penultimos alberne Kommentare zu grinsen. Hier muss ich nicht allzu angestrengt darüber nachdenken, wie ich meine Stadt aufbaue. Das Spiel verzeiht Fehler und stellt den Spaß in den Vordergrund. Bei den Neuerungen gefallen mir vor allem die Epochen, die Verfassung und die Forschung. Die neuen Handelsrouten fallen aber zu simpel aus und der Mehrspielermodus ist arm an Optionen.



Über Missstände auf eurer Insel erfahrt ihr aus Statistiken sowie durch einige Warnschilder. Leider gibt es die Schilder nur für Produktionsgebäude.

In Teil 5 könnt ihr zum ersten Mal in der Seriengeschichte Forschung betreiben.

TROPICO 5

Ca. € 40,-
23. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Mehrsprachig (Deutsch, Englisch, Französisch)
Kopierschutz: Online-Kontoanbindung mit Steam. Für den Mehrspielermodus benötigt man zusätzlich noch ein kostenloses Kalypso-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Lebendig wirkendes Inselleben, schöne Sonnenuntergänge, relativ detaillierte Gebäude
Sound: Lateinamerikanische Musikuntermalung, lustige Radiosprüche, charmante deutsche Synchronisation
Steuerung: Bis auf die Statistiken ist das Interface gelungen. Kleinere Probleme gibt es aber weiterhin mit dem Straßenbau

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein Modus, den man mit- oder gegeneinander auf sieben Karten oder zufallsgenerierten Maps spielen kann. Speichern ist nicht möglich!
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista SP2, 2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Geforce 400 / Radeon HD 4000
Empfehlenswert: Windows 7 (64 bit), 2,5 Ghz Quad Core CPU, 8 GB RAM, Geforce 500 / Radeon HD 5000

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Die humorvolle Aufmachung entschärft Aktionen wie die gewalttätige Beseitigung von Rebellen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Wir haben die inhaltlich vollständige Test-Version über Steam gespielt. Abstürze gab es keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Malerisch schöne Karibik-Atmosphäre
- ➕ Humorvolle und kurzweilige Kampagne mit 15 Missionen
- ➕ Zeitepochen sorgen für neue Herausforderungen
- ➕ Relativ komplexer Inselaufbau ...
- ➖ ... der aber für Genre-Veteranen auf Dauer zu oberflächlich ist.
- ➖ Belangloser Mehrspielermodus, in der man nicht einmal speichern kann

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES
SPIELSPASS
WERTUNG **83**

Die hübsche Heldin des Spiels – die Sängerin Red – ist dank ihres Schwerts fast unbesiegbar.

Transistor

Von: Matti Sandqvist

Die Macher des Indie-Hits *Bastion* schicken euch in eine düstere Sci-Fi-Welt.

Nach einem Hit wie *Bastion* ist es für ein kleines Studio wie Supergiant Games nicht gerade einfach, ein vergleichbar gutes Spiel nachzulegen. Ein Nachfolger zu einem Spiel, das neben *Braid* und *Fez* demonstrierte, dass Indie-Games sich vor großen Blockbuster-Titeln in Sachen Qualität nicht zu verstecken brauchen, weckt nun mal haushohe Erwartungen. Mit *Transistor* treten die zehn talentierten Entwickler aus San Francisco den Versuch an und wir müssen sagen: Bis auf einige Schönheitsfehler ist es dem kalifornischen Studio gelungen, wieder einmal ein wunderbar hübsches und einzigartiges Spiel abzuliefern.

Atemberaubende Atmosphäre

In *Transistor* schlüpfen wir in die Rolle von Red, einer rothaarigen Sängerin, der nach einem Anschlag ein mächtiges Cyber-Schwert in die Hände fällt. Das Besondere an der Waffe sind nicht nur ihre klobigen Ausmaße, sondern die Tatsache, dass sie zu Red spricht. Anscheinend hat sich die Seele des besten Freundes der Sängerin in das Schwert übertragen, kurz bevor er getötet wurde. Nun stehen die beiden vor der Aufgabe, die Mörder des besten Freundes dingfest zu machen und nebenbei auch die virtuelle Stadt Cloudbank zu retten.

Die Story von *Transistor* hat eine gewisse Ähnlichkeit mit *Bastion*. Zum einen fungiert wieder der hervorragende Sprecher Logan Cunningham mit seiner einzigartigen, rauen Stimme als Erzähler der Geschichte und zum anderen ist die Handlung ähnlich wirr und undurchsichtig wie im Erstlingswerk von Supergiant Games. Doch auch wenn die reine Geschichte am



Im „Hinterzimmer“ kann Red an ihren Fähigkeiten üben und so neue Lieder des grandiosen Soundtracks freischalten.



Das mächtige Cyber-Schwert kann mit unterschiedlichen Funktionen ausgestattet werden.



Wenn ein Kampf zu hektisch wird, kann man die Zeit stoppen und dann in einem Taktikmodus wohlüberlegt die Reihenfolge der Attacken festlegen.



An sogenannten Zugangspunkten wird das Spiel gespeichert und ihr könnt zudem festlegen, welche Funktionen euer Schwert hat.



Die Kämpfe sind erst im zweiten Durchgang richtig herausfordernd.

Ende nicht überzeugt, versprüht die Art und Weise der Erzählung eine wunderbar melancholische Atmosphäre und passt zum dystopischen Cyberpunk-Setting des Spiels. Obendrein gehört die dynamische Musikuntermalung mit leichtem Trip-Hop- und Drum-and-Bass-Einschlag zu den besten Soundtracks, die es jemals in einem Indie-Spiel gegeben hat. Was die Atmosphäre angeht, ist *Transistor* über jeden Zweifel erhaben – zumal die handgezeichnete Grafik in einer Art Jugendstil wieder das Prädikat „künstlerisch wertvoll" mehr als verdient hat.

Gutes Gameplay

Ein gutes Spiel lebt natürlich nicht nur von seiner wunderbar dichten Atmosphäre, viel wichtiger ist da das Gameplay. Auch hier kann *Transistor* punkten, denn hinter den auf den ersten Blick chaotisch wirkenden Kämpfen gegen Programmroutinen steckt ein gut durchdachtes System: Eure mächtige Waffe ist mit unterschiedlichen Attacken – die Funktionen genannt werden – ausgestattet, die wiederum mehr oder weniger effektiv gegen bestimmte Gegner wirken. An sogenannten Zugangspunkten könnt ihr aus bereits freigeschalteten Funktionen nach Belieben vier aktive und weitere passive aussuchen. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, noch einzelne Funktionen miteinander kombinieren und so etwa eine Attacke kreieren, die nicht nur Flächenschaden macht, sondern zudem einen kleinen Teil der Lebensenergie des Gegners auf euch überträgt – auf diese Weise lassen sich Hunderte einzigartiger Attacken selbst herstellen! Obendrein könnt ihr die Kämpfe auch taktisch angehen, indem ihr die Zeit auf Tastendruck stoppt und bestimmte Angriffe in einer von euch festgelegten Reihenfolge ausführt. Hierbei müsst ihr aber bedenken, dass ihr nach einer solchen Aktion für einige Sekunden keine Attacken ausführen könnt.

Ein wenig schade ist, dass der Schwierigkeitsgrad erst nach dem ersten Durchspielen deutlich ansteigt und somit das taktische Kampfsystem und das Kombinieren der Funktionen richtig zur Geltung kommen. Ein weiteres kleines Manko von *Transistor* besteht darin, dass es innerhalb der Spielzeit von rund fünf Stunden eigentlich nur die kurzweiligen Kämpfe gibt – dabei hätte zum Beispiel das Zeitstopp-System viel Potenzial für interessante Puzzles geboten. ❑

MEINE MEINUNG |

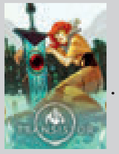
Matti Sandqvist



„Fast ein digitales Kunstwerk!"

Auch wenn ich mit der Handlung nicht zufrieden bin, gefällt mir das zweite Spiel der *Bastion*-Macher ungemein gut. Zum einen versprüht das Spiel von Anfang bis Ende eine wunderbar melancholische Atmosphäre, die sehr gut zum Cyberpunk-Setting passt, und zum anderen hatte ich richtig viel Spaß mit den Kämpfen. Anscheinend wollten die Entwickler aber Action-Neulinge nicht überfordern, da die Gefechte erst nach dem ersten Durchspielen so taff werden, dass man auch taktisch vorgehen muss. Bei einer Spielzeit von fünf Stunden stört das kaum – so hat das kurze Spiel einen echten Wiederspielwert.

TRANSISTOR



Ca. € 19,-
20. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Supergiant Games
Publisher: Supergiant Games
Sprache: Englische Sprecher, deutsche Texte
Kopierschutz: Das Spiel ist nur als Download über Steam erhältlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöne Hintergründe und feine Animation. Insgesamt wirkt *Transistor* wegen des Settings etwas steriler als *Bastion*.
Sound: Sehr gute englische Sprecher, erstklassige dynamische Hintergrundmusik mit leichtem Trip-Hop-Einschlag
Steuerung: Mit Tastatur und Maus etwas hakelig, wir empfehlen ein Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7 (32-bit), Dual Core CPU mit 2,6 Ghz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Der Spieler kämpft gegen Programmierroutinen. Nur in wenigen Szenen ist Blut zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Review-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Um die Story des Spiels einmal abzuschließen, braucht man maximal sechs Stunden. Danach kann man aber im „Rekursionsmodus" das Spiel mit härteren Gegnern nochmals durchspielen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großartige handgezeichnete Grafik
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack und sehr guter (englischer) Erzähler
- ➕ Motivierendes Kampfsystem, das taktisches Geschick verlangt
- ➕ Spieler können selbst Attacken zusammenstellen
- ➕ Hoher Wiederspielwert, da die Kämpfe erst nach dem ersten Mal durchspielen richtig taff werden
- ➖ Undurchsichtige Story, die zudem ziemlich belanglos endet
- ➖ Erster Durchgang für genreerfahrene Spieler zu leicht
- ➖ Steuerung mit Maus und Tastatur etwas hakelig
- ➖ Etwas zu wenig Abwechslung im Gameplay, da es kaum Puzzles oder Ähnliches gibt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Die meisten Schiffe haben mehrere Waffensysteme. Unsere relativ günstige Jianghu-III-Fregatte etwa ist mit Geschützen und Raketen ausgestattet.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

WAS IST NEU?

- Kriegsschiffe wie Zerstörer oder Fregatten
- 600 brandneue Einheiten (damit insgesamt 1.450!)
- 4 neue Kampagnen, angesiedelt im Fernen Osten
- 30 neue Mehrspielerkarten
- 6 neue Nationen (Australien, China, Japan, Neuseeland, Nord- und Südkorea)

Wargame: Red Dragon

Von: Matti Sandqvist

Mit diesem Spiel könnten sogar echte Generäle ihre Kriegsmanöver trainieren!

Unser bis an die Zähne bewaffneter Zerstörer der Sovremenniy-Klasse sichert gerade das Hafenareal der nordkoreanischen Stadt Wonsan, als einige hochmoderne M1A1-Abrams-Panzer an nah gelegene Lagergebäude heranpirschen. Kein Problem, denken wir uns: Aus einer guten Entfernung von rund fünf Kilometern feuert unser Kriegsschiff mit seinen brachialen Dual-AK-130-MR-Geschützen auf die Tanks und zerstört sie damit aus einer Distanz, aus der die Feinde nicht einmal einen Schuss abfeuern können. Zeit zur Selbstbeweihräucherung bleibt uns dennoch kaum, denn leider fehlt uns jegliche Luftunterstützung und obendrein haben wir mit unserem Schiff bereits alle radargesteuerten Shtil-1-Raketen auf feindliche Helikopter verschossen. Tatenlos müssen wir zusehen, wie ein F111G-Bomber mit seiner AGM-84-Harpoon-Rakete einen kurzen Prozess mit dem Stolz unserer kleinen Marine macht. Dumm gelaufen, denn so verlieren wir auf einen Schlag 500 Punkte und müssen daher die Verteidigungsoperation abbrechen.

Nur für echte Strategen

Wie man schnell merkt, ist der dritte Ableger der *Wargame*-Reihe ebenso gnadenlos schwer und komplex wie seine Vorgänger. Die fast realistische Simulation von modernen Schlachten bringt mit ihren über 1.450 (!) unterschiedlichen Einheiten, weitläufigen Karten und dem ausgetüftelten Schere-Stein-Papier-Prinzip auch die fähigsten Strategie-Experten an ihre Grenzen – wer mit der Einzelspielerkampagne von *Starcraft 2* bereits überfordert ist, sollte einen weiten Bogen um *Wargame: Red Dragon* machen!



Da die Gefechte oft auf mehreren Schauplätzen ausgetragen werden, verbringt man viel Zeit auf der niedrigsten Zoom-Stufe.



Einige Bomber-Typen tragen Napalm-Bomben unter den Flügeln, die vor allem gegen Infanterie nützlich sind.



Bevor ihr Helikoptern ein Angriffsbefehl gebt, solltet ihr auf die Reichweite der feindlichen Flaks achten.

Um Erfolg in den hochkomplexen Gefechten zu haben, müsst ihr zum Beispiel die richtigen Fußsoldaten, Panzer, Flugzeuge, Helikopter sowie Schiffe ins Feld führen, auf die Formationen, Munitionsvorräte sowie Stellungen eurer Truppen achten und mit den richtigen Waffen das feindliche Feuer erwidern. Da die *Wargame*-Serie zudem eine Echtzeitstrategiereihe ist, müsst ihr euch oft um all diese Dinge auf mehreren Schauplätzen gleichzeitig kümmern und in Mehrspielergefechten euch zudem mit euren Mitstreitern absprechen. Was auf den ersten Blick abschreckend wirkt, belohnt geduldige Strategie-Veteranen mit einem Gefühl der Erhabenheit – in kaum einem anderen Echtzeitstrategiespiel ist die Spielmechanik so herausfordernd und zugleich so fair!

Im Osten nichts Neues

Während der zweite Teil der *Wargame*-Serie mit seinen frischen Luftwaffeneinheiten und der dynamischen Kampagne viele neue Spieler von der Reihe überzeugen konnte, fehlt *Red Dragon* ein richtiges Verkaufsargument. Zwar ist mit der Marine nun die Auswahl aus allen unterschiedlichen Truppenteilen moderner Armeen möglich. Auf den Schlachtfeldern kann man die Schiffe jedoch eher selten gebrauchen, da sie entweder schlichtweg zu teuer oder die Feinde zu weit von der Küste entfernt sind. Schade ist auch, dass im dritten Teil die vier unterschiedlichen Kampagnen nicht einsteigerfreundlich gestaltet und zudem lieblos inszeniert sind. Obendrein stört es, dass zurzeit noch die Balance der See-, Luft- und Landeinheiten nicht ganz in Ordnung geht. Fans der Serie und vor allem der Mehrspielerduelle sollten trotzdem zuschlagen, denn so groß war die Einheitenvielfalt und die Auswahl an Mehrspielerkarten noch nie in der jungen Seriengeschichte. ❑

MEINE MEINUNG |

Matti Sandqvist





„Nur für beinharte Hardcore-Strategen"

Die *Wargame*-Serie ist wie gemacht für mich: Obwohl ich im Grunde meines Herzens ein überzeugter Pazifist bin, interessiere ich mich sehr für die moderne Militärtechnik. In keinem anderen Spiel hat man eine so große Auswahl an detailliert gestalteten Panzern, Flugzeugen und Helikoptern und darf sie in realistisch wirkenden Gefechten ins Feld führen. Der dritte Teil enttäuscht mich jedoch in vielerlei Hinsicht, denn die neuen Marine-Einheiten kann man kaum in den Schlachten gebrauchen, die KI cheatet recht offensichtlich und die Kampagne ist wieder einmal ziemlich lieblos inszeniert. Da ich aber ein großer Freund der Mehrspielerduelle bin, ist Teil 3 ein Pflichtkauf für mich.



In den Kampagnen schlagt ihr nicht nur Schlachten, sondern gebt euren Armeen auch Befehle auf einer Strategiekarte.

Unser Panzer hat kaum eine Chance zu überleben, da er auf offener Straße vom Feind überrascht wurde.

WARGAME: RED DRAGON

Ca. € 39,-
17. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Eugen Systems
Publisher: Focus Home Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Kontenbindung per Steam, auch in der DVD-Version

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bildhübsche Umgebungen und sehr detaillierte Einheiten. Insgesamt eines der schönsten Strategie-Titel bis dato.
Sound: Die Tonkulisse lässt zu wünschen übrig, Jets klingen lahm und die Waffen ziemlich dumpf.
Steuerung: Die Bedienung fällt wegen der hohen Komplexität in den Echtzeitgefechten relativ chaotisch aus – die wichtigsten Tastenkürzel sollte man fix auswendig lernen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Modi („Vernichten", „Ressourcen" und „Eroberung") auf 30 Mehrspielerkarten
Zahl der Spieler: Bis zu 20 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows XP SP3, Dualcore-Prozessor mit 2,5 GHz, 2 GB RAM, Ati Radeon X1800/Geforce 7600 GT mit 256 MB RAM, 20 GB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar simuliert *Wargame: Red Dragon* moderne Schlachten auf einem sehr realistischen Niveau, jedoch verzichten die Entwickler auf eine blutige Darstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Um die vier Kampagnen des Spiels durchzuspielen, braucht man eine Weile. Das hängt aber nicht mit dem Umfang, sondern mit dem sehr hohen Schwierigkeitsgrad zusammen. Bis auf einige Clipping-Fehler ist die Verkaufsfassung bugfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Riesige Auswahl aus über 1.450 realistischen Militäreinheiten
- ➕ Spektakuläre Mehrspielergefechte mit bis zu 20 Spielern
- ➕ Sehr hoher Detailgrad in der Darstellung der Schiffe und Fahrzeuge
- ➖ Kampagne zu schlicht inszeniert
- ➖ Die neuen Marine-Einheiten spielen kaum eine Rolle in den Gefechten.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

Typisch Tex: tollpatschig mitten in einem Schlamassel. Diesmal dreht sich alles um seinen Gedächtnisverlust und eine Verschwörung um das Erbe des Physikers Nikola Tesla. Gegen Ende wird die Story arg abgedreht.

Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure

Von: Marc Brehme

Der Möchtegern-Bad-Ass-Cop ist zurück – und mit ihm eine Hommage an den interaktiven Film.

Seine Abenteuer gehörten ohne Zweifel zu den besten Vertretern der Kategorie Interaktiver Film. Damals, zur Blütezeit des Genres. Sechzehn Jahre ist der letzte Auftritt von Tex Murphy mittlerweile her, nun erlebt der charismatische Privatdetektiv mit dem obligatorischen Schlapphut und Trenchcoat einen neuen Frühling. Chris Jones, Designer der Spiele und gleichzeitig auch Darsteller von Tex, wollte es noch einmal wissen und schickt das sympathische Raubein noch einmal in ein neues Abenteuer – Kickstarter sei Dank.

Gute Grafik, schlechte Grafik

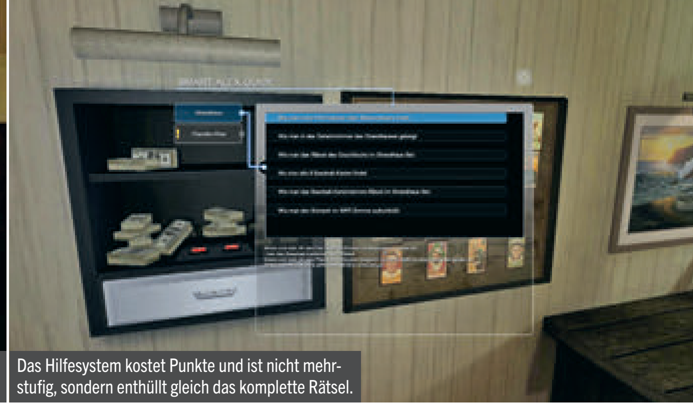
Am Spielprinzip hat sich in *Tesla Effect* nichts geändert. Ihr bewegt euch mit Tex in Ego-Sicht durch 3D-Gebiete, untersucht die Umgebung, sackt Gegenstände ein und quatscht mit anderen Spielfiguren. Diese sind allesamt von Realfilm-Sequenzen eingefangen, die vor Green Screen aufgezeichnet und dann mit den 3D-Umgebungsgrafiken verschmolzen wurden. Und da liegt auch bereits der erste Hase im Pfeffer. Während die Videos hochmodern in feinster 2k-Auflösung gefilmt wurden, hat Big Finish Games die restliche Grafik offenbar direkt aus den Neunzigern importiert. Selten haben wir so grobe Texturen in einem Spiel gesehen. Wirken die meisten Schauplätze aus der Ferne noch ganz ansehnlich, verschwimmen Böden, Wände, Säulen und überhaupt alles, was größer ist als ein Feuerzeug, bei genauerer Betrachtung zu Pixelmatsch.

Alte Bekannte

Der Vorteil: Das Spiel läuft auch auf schwächeren Rechnern flüssig, es gibt kaum Ladezeiten und der Wechsel zwischen Filmsequenzen



Die Befragung anderer Charaktere läuft in Videosequenzen ab. Themen werden aus der Liste gewählt.



Das Hilfesystem kostet Punkte und ist nicht mehrstufig, sondern enthüllt gleich das komplette Rätsel.



Einige Szenen sind nicht zimperlich. Schusswaffen, Blut und abgetrennte Körperteile kommen vor.

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*

„Toll, dass das Cliffhanger-Ende von *Overseer* nach so vielen Jahren nun doch noch aufgelöst wird!“

Tesla Effect ist wie ein Ausflug in die wilden Neunziger der Videospiele – mit allem, was dazugehört. Ein Held, der Whiskey trinkt und Zigaretten raucht, in trashigen B-Movie-Videosequenzen agiert und in Dialogen meistens furztrocken und sarkastisch antwortet. Einige mögen die Rätsel in *Tesla Effect* altbacken nennen – ich nenne sie klassisch. Wer hingegen so gar nichts mit Schiebepuzzles, Logikrätseln, teils langwierigen Suchereien nach Gegenständen und ähnlichen Kopfnüssen anfangen kann, wird auch keinen Gefallen an Tex' neuem Abenteuer finden – und sei die Aufmachung als Hollywood-Film auch noch so cool.

und dem Erkunden der Spielwelt in Ego-Sicht fällt fast übergangslos aus. Kenner der alten Titel werden die Chandler Avenue, in der gut die Hälfte von *Tesla Effect* spielt, und auch ihre Bewohner sofort wiedererkennen. Egal ob Rock Garner vom Pfandleihhaus, Zack vom Elektroladen oder Louie vom Stew 'n' Brew. Eine wichtige Figur fehlt nun allerdings. Der Zeitungsstand von Tex' großer Liebe Chelsee ist ebenso verwaist wie seine Erinnerungen an die letzten sieben Jahre. Ihr müsst herausbekommen, was mit ihr und eurem Gedächtnis passiert ist.

Kleine Taschenlampe, brenn!

Wählt ihr bei Spielbeginn den niedrigeren Schwierigkeitsgrad, tanzen im Schein eurer Taschenlampe Sterne um wichtige Objekte herum. Einige von ihnen sind sehr klein und obendrein auf den dürftigen Texturen kaum zu erkennen, sodass sich die Funzel schon bald zu eurem wichtigsten Helferlein mausert. Die Fundstücke setzt ihr an anderer Stelle zur Rätsellösung ein oder kombiniert sie im Inventar.

Neben klassischem Dialog-, Schalter-, Logik- und Schieberätseln sucht ihr auch Zugangscodes, ordnet Lichtstrahlen an oder bastelt etwa aus einem ausgeschnittenen Bild, Kleber und einem Holzstäbchen eine Maske, um ein Gesichtserkennungssystem zu umgehen. Ja, sogar in Tex Murphys San Francisco des Jahres 2150 funktioniert so etwas noch. Zu solchen leicht abgedrehten Aufgaben passen die zahlreichen Videosequenzen im B-Movie-Charme perfekt, die vor allem eines beweisen: Chris „Tex“ Jones hat es immer noch drauf und bringt seinen Charakter der Marke „Sarkastisches Raubein mit Herz“ äußerst unterhaltsam auf den Punkt. ❑

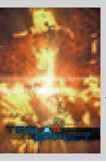


Durch eure Spielweise und solche Dialoge entscheidet ihr euch zwischen drei Frauen: Taylor (Bild), Ariel oder die verschollene Chelsee.



Nett gemacht sind die vielen Mini-Videosequenzen aus alten Teilen, die ins Spiel eingebaut wurden. Ausgelöst werden sie von Dingen, die ihr betrachtet oder aufnehmt.

TELSA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE



Ca. € 20,-
8. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Big Finish Games
Publisher: Atlus
Sprache: Englisch, deutsche Menüs und Untertitel
Kopierschutz: Je nach Anbieter. Steam mit Accountbindung, andere Anbieter wie etwa GoG.com DRM-frei

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle, hochaufgelöste Videosequenzen, dafür aber schwache, häufig wirklich grausame Texturen
Sound: Der kraftvolle und dynamische Soundtrack trägt ebenso wie die Sprecher/Schauspieler einen Großteil der dichten Atmosphäre.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur nahezu perfekt. Praktisches „Smart Alex“ (Handy mit Radmenü für Inventar, Karte, Hilfe etc.); Kombination von Items durch die Zwei-Slot-Technik aber etwas umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): CPU 4 GHZ, 2 GB RAM, Windows XP, Vista/7/8,DirectX-9.0c-Grafikkarte, 15 GB Festplattenspeicherplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Im Spiel werden Menschen durch Waffen bedroht und kommen blutig sowie teils unter Verlust von Körperteilen zu Tode. Nichts für Kinder; wir empfehlen es nicht unter 16 Jahren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 14:10
Es gab keine Abstürze, aber kleinere Bugs wie Platzhalter- oder gar fehlende Texte sowie falsche Untertitel

PRO UND CONTRA

- ➕ Authentisch gestaltete Spielwelt
- ➕ Charismatischer Hauptcharakter
- ➕ Tolle Videoszenen in HD-Optik
- ➕ Ordentliche Spielzeit
- ➕ Mehrere Lösungswege und Enden
- ➕ Erinnerungssequenzen mit Bezügen zu den Vorgängern
- ➕ Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf in einigen Details
- ➕ Oldschool-Rätsel überspringbar
- ➕ Humorvolle Dialoge …
- ➖ … deren Stichworte allerdings wenig aussagekräftig sind.
- ➖ Schwache, teils grausame Texturen
- ➖ Einige Objekte schwer zu finden
- ➖ Hilfe enthüllt das komplette Rätsel.
- ➖ Untertitel teils falsch oder fehlerhaft
- ➖ Kleinere Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Die düstere Farbgebung ist anfangs noch stimmig, später nur noch eintönig.

Die Karte lässt sich per Mausrad zoomen – ohne ständig auf den Wegweiser zu blicken, rennt man blind im Kreis herum.

Erleuchtung: Mit den grünen Knicklichtern macht man temporär Geheimnisse sichtbar.

Signalfackeln sind das einzig wirksame Mittel gegen die nervigen Schattenwesen.

Daylight

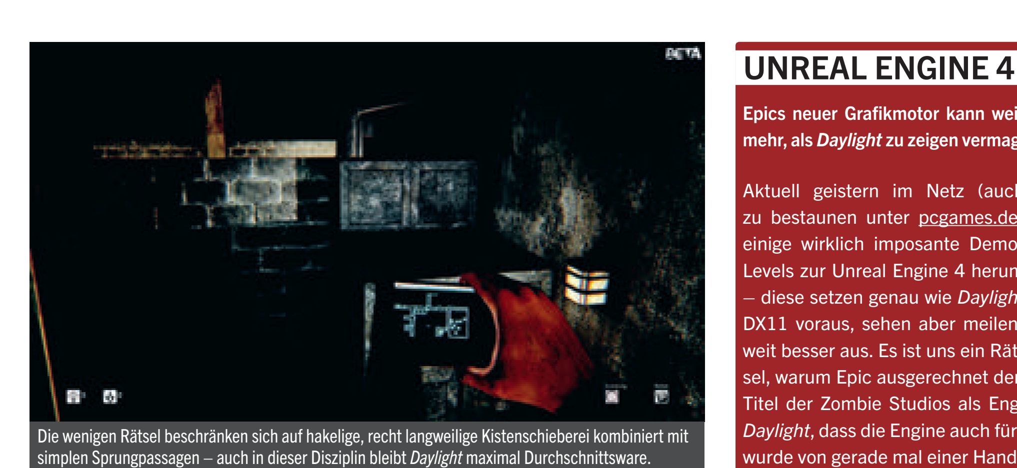
Von: Thorsten Küchler

Unreal Engine 4 hin oder her: Dieser Grusel schockt auf ungewollte Art.

Das allererste Spiel mit Unreal-Engine-4-Technik, zufallsgenerierte Levels, fiese Schockmomente: *Daylight* klingt auf dem Papier wie ein Fest für alle Freunde der Gänsehaut-Unterhaltung. Bei unserem ausführlichen Test der fertigen PC-Fassung (über Steam als Download erhältlich) mussten wir aber leider feststellen, dass dem Werk der Zombie Studios jedwede Genialität abgeht. Schlimmer noch: Man erschreckt sich bald mehr über die Fehler des Spiels als über seine recht gut dosierten Spukeinlagen.

Düstere Aussichten

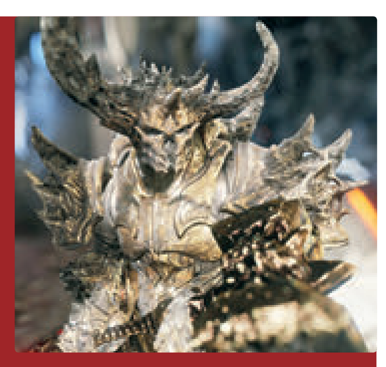
Daylight macht seinem Namen wahrlich keine Ehre: Tageslicht erblickt man hier überhaupt nicht – stattdessen spaziert man durch düstere Gänge und spärlich ausgeleuchtete Katakomben, erst gegen Ende kommt auch noch ein kleines, aber ebenso finsteres Waldstück dazu. Wichtigstes Utensil ist dabei ein virtuelles Smartphone: Das Handy fungiert als automatische, per Mausrad zoombare Level-Karte und leuchtet mit seiner eingebauten Taschenlampe den Weg. Waffen im eigentlichen Sinne gibt es indes keine. Trifft man auf eine der umherwabernden Spukgestalten (die verdächtig nach dem Horrormädel aus der *FEAR*-Serie aussehen), so wehrt man sich mit Leuchtstäben und Fackeln – denn die Schattenwesen sind gegen Licht allergisch. Dooferweise ist das Arsenal jedoch derart knapp bemessen, dass man lieber die Flucht antreten sollte. Denn wird man mal erwischt, so wird man sofort zum letzten Checkpoint zurückgeworfen – und der ist hier gerne mal ewig weit weg ...



Die wenigen Rätsel beschränken sich auf hakelige, recht langweilige Kistenschieberei kombiniert mit simplen Sprungpassagen – auch in dieser Disziplin bleibt *Daylight* maximal Durchschnittsware.

UNREAL ENGINE 4

Epics neuer Grafikmotor kann weit mehr, als *Daylight* zu zeigen vermag.



Aktuell geistern im Netz (auch zu bestaunen unter pcgames.de) einige wirklich imposante Demo-Levels zur Unreal Engine 4 herum – diese setzen genau wie *Daylight* DX11 voraus, sehen aber meilenweit besser aus. Es ist uns ein Rätsel, warum Epic ausgerechnet den Titel der Zombie Studios als Engine-Debüt „zugelassen" hat. Wenigstens zeigt *Daylight*, dass die Engine auch für kleine Entwickler gut zu bändigen ist. Das Spiel wurde von gerade mal einer Handvoll Mitarbeiter produziert.



Die meist drögen Story-Notizen muss man lesen, um den Schlüssel zum Ausgang zu aktivieren.

Level-Elemente wie dieser Informationsschalter wiederholen sich oft – doofer Zufallsgenerator!

MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*

„Der Zufall ist ein schlechter Spiel-Designer“

Atmosphärisch kann man *Daylight* wenig vorwerfen, die Psycho-Terror-Stimmung kommt teilweise wirklich bedrohlich rüber und verursacht Gänsehaut – aber in Sachen Spielspaß ist der Grusel-Thriller eine Enttäuschung. Die Levels sind eintönig, die Gegner extrem nervig, abwechslungsreiche Elemente nicht vorhanden, Checkpoints miserabel gesetzt. Zudem sieht die Optik trotz Unreal-Engine-4-Technik so matschig aus wie ein Sandkasten im Dauerregen. Sparfüchse werden nun sagen: „Es kostet aber doch nur 14 Euro“, ich entgegne: „Kauft euch dafür lieber 'ne Kiste (alkoholfreies) Bier!“ Denn die macht einfach mehr Laune als dieser müde Schocker. Wie es der Zufall so will, ist der Grusel-Thriller von den Zombie Studios leider eine Enttäuschung – und das nicht nur in spielerischer, sondern auch in optischer Hinsicht.

Jäger und Sammler

Der Kampf ums nackte Überleben wird dadurch erschwert, dass man verstreute Story-Hinweise einsammeln muss. Nur wer genügend Notizen findet, kann ein entsprechendes Siegel aufnehmen, das wiederum die Tür zum nächsten Level öffnet. Auch hier kann man sich mit neonfarbenen Knicklichtern behelfen, denn die Glühstäbe heben wichtige Utensilien in den Levels hervor. Und das war es auch leider schon: *Daylight* bietet leider herzlich wenig Abwechslung! Besonders die immer gleich aussehenden Gänge lassen einen auf Dauer mehr gähnen als erschaudern: Die zufallsgenerierten Schauplätze sehen leider auch genau so aus – nämlich zufällig zusammengewürfelt. Da passt es ins Bild, dass auch die Minirätsel nicht über das Niveau simpler Kistenschieberei hinauskommen. Und weil auch die unfairen, meist sofort tödlichen Begegnungen mit den Gruselmonstern schnell furchtbar nerven, fällt unser Fazit ziemlich ernüchternd aus: *Daylight* ist keine Empfehlung wert – das liegt auch an der arg kurzen Spielzeit UND ist leider ausnahmsweise kein Zufall … ❑



Kurioses Kuscheltier: Das Tor zum nächsten Bereich der Spielwelt öffnet man stets mit Artefakten – eines davon ist dieser Teddybär. Stirbt man kurz vorm Ausgang, darf man wieder von vorne beginnen.



Mausgrau mit einem Hauch von Matschbraun: Krankenhaus, Gefängnis und Katakomben sehen allesamt nicht gerade einladend aus – erst der Wald gegen Ende bringt Abwechslung.

DAYLIGHT

DAYLIGHT

Ca. € 14,-
29. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Zombie Studios
Publisher: Zombie Studios
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel ist ausschließlich online über Steam erhältlich, dementsprechend wird es an den jeweiligen Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Mit mauen Texturen, immer gleicher Level-Optik und akzeptablen Lichteffekten nicht gerade eine Werbung für die Unreal Engine 4
Sound: Ordentliche Sprachausgabe, einige clevere Schockgeräusche – besonders mit Kopfhörer
Steuerung: Mit Maus und Tastatur sowie mit einem Gamepad zwar zweckmäßig, aber träge

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einen Mehrspielermodus im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Allerdings kann man seine Session über Twitch live streamen – und die Zuseher dürfen dort per Chatkommandos Schockeffekte auslösen.
Zahl der Spieler: 1

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Prozessor mit 2,3 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit DX11, 5 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Horror-Stimmung ist nichts für schwache Nerven – und somit auch nichts für Kinder. Wirklich brutale, explizite Szenen bekommt man allerdings nicht zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam mit Patch 1.3
Spielzeit (Std.:Min.): 04:00
Version 1.0 hatte noch mit Fehlern und Abstürzen zu kämpfen, seit 1.3 läuft das Ganze aber ordentlich. Einzig mit Aufnahmeprogrammen wie Fraps macht das Spiel Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Düster-unheimliche Stimmung
- ➕ Einige gelungene Schockeffekte
- ➕ Wiederspielwert dank Zufallslevels
- ➕ Amüsantes Twitch-Feature
- ➕ Fies-schaurige Soundeffekte
- ➖ Furchtbar eintönige Schauplätze
- ➖ Nervige Schattengegner
- ➖ Grafisch eine Enttäuschung
- ➖ Checkpoints unfair gesetzt
- ➖ Doofes Notizensammeln
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Träge Steuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **58**

Im Laufe des Spiels verschlägt es euch oft in Dimensionen. Diese unterscheiden sich farblich meist stark von der normalen Spielwelt. Dieser Missions-Endboss hat zur Unterstützung ein paar kleine Skelette mitgebracht.

The Elder Scrolls Online

Von: Wolfgang Fischer

Macht Bethesdas Mix aus Online- und Offline-RPG auch langfristig Laune?

Bethesda ist mit *The Elder Scrolls Online* etwas gelungen, woran zuvor fast alle Konkurrenzprodukte gescheitert waren: Der amerikanische Software-Riese legte mit seinem ersten Online-Rollenspiel in Europa einen fast fehlerfreien Start ohne nervige Verbindungsabbrüche oder die üblichen Login-Probleme hin. Diese Leistung ist umso bemerkenswerter, weil Bethesda alle europäischen Spieler auf einem riesigen Megaserver zusammenpfercht. In der letzten Ausgabe präsentierten wir euch unsere Eindrücke rund um den Launch des Titels. Diesmal verraten wir euch, wie viel Spaß *TESO* nach mehreren Dutzend Spielstunden noch macht und ob sich unsere Einschätzung aus dem Vortest bestätigt.


Offene Gruppenverliese sind nur von mehreren Spielern zu bewältigen. Hier belegen wir eine anstürmende Feindin mit einem Fluch.

Unzureichende Einführung

In den ersten Spielstunden erinnert vieles in *TESO* mehr an ein Solo-RPG nach Machart von *Skyrim* als an typische Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* oder *Guild Wars 2*. Der Level-Aufstieg geht eher langsam vonstatten: Bis ihr Level 50 erreicht, vergehen mindestens 60 Stunden; wer alle Quests erledigen und auch die Veteranenränge erklimmen will, ist locker 100 oder mehr Stunden beschäftigt. Der Einstieg ins Spiel fällt dabei nicht ansatzweise so komfortabel aus wie bei den oben genannten Genrekonkurrenten. Viele wichtige Spielelemente werden entweder gar nicht oder nur unzureichend erklärt, was dazu führt, dass Neueinsteiger im Online-RPG-Genre oft überfordert sind.

Abwechslungsreiche Aufgaben

Die zahlreichen Quests sind von Beginn an sehr storylastig aufgebaut, obendrein hübsch präsentiert und unterscheiden sich mitunter stark vom typischen *WoW*-Missionsalltag bei dem man zig mal Gegenstand A einsammelt oder Monstertyp Y erledigt, um voranzukommen. Damit keine Langeweile aufkommt, gibt es in jeder Zone des Spiels allerhand zu entdecken und zu erforschen. Die Welt von *The Elder Scrolls Online* ist voll mit Weltbossen, Sehenswürdigkeiten, versteckten Goodies und Dungeons. Während ihr einen Großteil dieser Verliese alleine erkunden könnt, gibt es auch welche, für deren Erforschung zwingend eine Abenteurergruppe nötig ist. *TESO* bietet zwar eine Gruppensuchfunktion, diese ist aber, wie viele andere Features im Spiel, nicht unbedingt komfortabel zu handhaben. Weil Spieler aus ganz Europa den Megaserver bevölkern, wird man im Chat mit Anfragen in verschiedenen Sprachen geradezu zugebombt. Zwar gibt es eine Filterfunktion, mit der sich die Anliegen



Im Tutorial für die PvP-Schlachten, bei denen alle drei Fraktionen gegeneinander antreten, lernt ihr den Umgang mit den Belagerungswaffen.

In der Spielwelt sind zahlreiche Schatzkisten versteckt. Diese könnt ihr entweder aufbrechen oder versuchen, sie mit einem Dietrich zu öffnen.

Magie- und Waffeneffekte sind durchweg hübsch inszeniert. Hier kitzeln wir einen Atronach im Rahmen eines zufälligen World-Events mit unserem Blitzstrahl.

nichtdeutscher Mitstreiter ausblenden lassen, dann besteht aber die Gefahr, dass ihr lukrative Angebote für Crafting-Materialien oder besondere Ausrüstungsgegenstände nicht mitbekommt.

Wer vorhat, sich ausgiebig den sechs Handwerksberufen im Spiel zu widmen, der muss sich im späteren Spielverlauf mindestens eine Handelsgilde aussuchen, um ohne große Probleme an seltenere Waren zu gelangen. Anders als beispielsweise in *WoW* dürft ihr euch aber fünf verschiedenen Gilden anschließen statt nur einer.

Skills, so weit das Auge reicht

Ein weiterer Aspekt, in dem sich The *Elder Scrolls Online* gravierend von *WoW* und Konsorten unterscheidet, ist das Skillsystem. Die Auswahl an Fertigkeiten ist geradezu riesig und man weiß anfangs gar nicht so recht, in welche Skills man Punkte investieren sollte. Zumal die Skill-Leiste nur sechs Fähigkeiten (fünf „normale" und eine besonders mächtige) zulässt. Ab Stufe 15 bietet euch das Spiel die Möglichkeit, ein zweites Fähigkeiten-Set zusammenzustellen und zwischen beiden beliebig hin und her zu wechseln, auch im Kampf. Welche Skills eurem Charakter zur Verfügung stehen, hängt von mehreren Faktoren ab: Abstammung, ausgewählte Waffe, Klassenwahl. Habt ihr eine Fähigkeit erst einmal freigeschaltet, steigert ihr diese im Level, indem ihr sie benutzt. Mit den Handwerksfertigkeiten verhält es sich genauso. Wir haben uns erst ab Level 20 intensiver um das Crafting gekümmert, vorher benötigten wir die zur Verfügung stehenden Fertigkeitspunkte dringender für das Freischalten von passiven oder aktiven Kampffähigkeiten. Ab Level 30 entspannt sich das Skillpunkt-Dilemma, vorausgesetzt man hat sich intensiv auf die Suche nach den in jeder Zone verteilten Himmelsscherben begeben. Je drei davon gewähren euch einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.

Level 50 und was nun?

Das High-Level-Gameplay konzentrierte sich bis zum Redaktionsschluss auf Quests in den anderen Fraktionsgebieten, Verliese im Veteranen-Schwierigkeitsmodus und PvP-Gefechte. Für die letzten beiden ist es sehr empfehlenswert, sich Gilden anzuschließen, in denen sich möglichst viele Gleichgesinnte befinden. Kurz nach Redaktionsschluss soll laut Bethesda mit Kargstein ein neues Abenteuergebiet ins Spiel integriert werden, das auch eine Schlachtzugsinstanz (für drei Gruppen à vier Spieler ausgelegt) enthält. ❑

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer

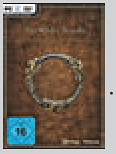


„Nicht Fisch, nicht Fleisch, aber dennoch unterhaltsam."

Mit *The Elder Scrolls Online* versucht Bethesda einen riskanten Spagat, der bislang aber in weiten Teilen geglückt ist. Ich habe einen Großteil der Gebiete von *TESO* alleine erkundet und nur gelegentlich mit anderen Spielern gezockt – hat gut funktioniert und ich hatte nie das Gefühl, etwas zu verpassen. Hat man aber erst einmal den Höchstlevel erreicht und alle Story-Quests gelöst, geht ohne Mitstreiter nur noch wenig. Wer es im Handwerk, in Raids oder im PvP weit bringen will, muss sich zwangsläufig entsprechenden Gilden anschließen. Sicher ist: Um hochlevelige Spieler langfristig bei der Stange zu halten, muss Bethesda schon bald neue Inhalte nachliefern. Ich bin gespannt auf das neue Abenteuergebiet Kargstein.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Ca. € 35,-
4. April 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online
Publisher: Bethesda
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen muss ein Benutzer-Account erstellt und mit Spielzeit ausgestattet werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Durchweg gute Grafikeffekte und stimmige Umgebungen, stellenweise etwas steril und detailarm
Sound: Atmosphärische Musikuntermalung, erstklassige deutsche Synchronisation
Steuerung: Simpel und gut. Funktioniert in Ego- und in Verfolgerperspektive

ABONNEMENT-KONDITIONEN

Monatliche Kosten: € 12,99 für 30 Tage, € 35,97 für 90 Tage (ca. 12 Euro im Monat) und € 65,94 für 180 Tage (ca. 11 Euro im Monat). Im Lieferumfang enthalten sind 30 Tage kostenlose Spielzeit.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP 32 bit oder höher, Quad Core CPU 2,3 GHz, 4 GB RAM, Geforce 560 Ti / Radeon 6950, 60 GB HDD

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Bei der Erforschung Tamriels kommt es häufig zu Kämpfen, auch gegen menschliche Gegner. Diese Gefechte fallen aber nicht übermäßig brutal und blutig aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v.1.0.7
Spielzeit (Std.:Min.): 80:00
Der Start des Online-RPGs verlief relativ problemlos, ohne die typischen Login-Probleme oder Verbindungsabbrüche. Auch im Spiel selbst haben wir keine gravierenden Fehler bemerkt, abgesehen von ein paar Texturfehlern oder leicht verbuggten Quests.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexes Skillsystem
- ➕ Glaubwürdige, stimmige Spielwelt, die zum Erforschen einlädt
- ➕ Actionreiche Kämpfe
- ➕ Herrlich umfangreicher PvP-Modus mit Belagerungswaffen
- ➖ Unzureichende Spieleinführung
- ➖ Für Controller-Bedienung optimierte Menüs und Benutzerführung
- ➖ Unnötig kompliziertes Handwerk
- ➖ Umständlicher Handel mit Items (kein Auktionshaus)
- ➖ Nicht genug High-Level-Inhalte

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Die seichte Story wird in vielen Ingame-Cutscenes erzählt, in denen aber kaum Spannung aufkommt.

Gut gealtert: Selbst zwölf Jahre nach seiner Erstveröffentlichung macht *Age of Mythology* noch eine Menge Spaß.

Age of Mythology: Extended Edition

Von: Felix Schütz

Teure Rückkehr in die Antike: Leicht überarbeitet legt Microsoft den Klassiker der Ensemble Studios neu auf.

Wer hinter dem Titel ein liebevolles Remake vermutet, wird enttäuscht: *Age of Mythology: Extended Edition* ist nicht mehr als die Neuveröffentlichung eines 12 Jahre alten Strategiespiels. Auf modernen PCs lauffähig gemacht und grafisch leicht aufgehübscht, schlägt das Spiel kräftig zu Buche: 28 Euro will Microsoft für den aufpolierten Klassiker der Ensemble Studios sehen! Wer den Preis nicht scheut, erhält aber ein gutes Echtzeitstrategiespiel, das weitaus besser gealtert ist als Microsofts letzte Neuauflage *Age of Empires 2 HD.*

Veraltet trotz Grafik-Update

Technisch wurde das Spiel behutsam überarbeitet. So unterstützt es nun verschiedene 16:9-Auflösungen für Breitbildmonitore, während ein neues Beleuchtungsmodell für hübschere Lichtstimmung, wärmere Farben und wandernde Schatten sorgt, die detailreicher ausfallen als im Originalspiel. Dazu wurde das Wasser neu texturiert, es wirkt nun etwas realistischer und transparenter. An den Zaubern und Zerstörungseffekten wurde dafür nichts verbessert, auch die Texturen wirken ähnlich matschig wie im alten *Age of Mythology*.

Die Steuerung bleibt nahezu unverändert, bis auf eine sinnvolle Neuerung: Die Kamera darf man nun weiter herauszoomen, was Figuren zwar winzig erscheinen lässt, aber auch mehr Überblick bietet. Die übrige Bedienung wurde leider nicht an heutige Standards angepasst: Die Tasten für die Kamerasteuerung kann man nicht umbelegen, außerdem funktioniert der „Attack Move“ (Bewegen und Angriffsbefehl in einem) nur unzuverlässig – oft reagieren Einheiten da einfach nicht, wie sie sollen. Hinzu kommen einige Bugs, etwa Fehler bei der Wegfindung oder nervige Ruckler.



Dezentes Grafikupdate: Im Vergleich zum Originalspiel von 2002 (Bild links) bietet die *Extended Edition* (Bild rechts) eine schönere Beleuchtung, bessere Schatten und eine realistischere Wasserdarstellung.



Im Multiplayer freuen wir uns über die vielen Einheiten, Modi und Strategien, ärgern uns aber über Lags und technische Mängel.

Viel Umfang für Solo-Spieler

Inhaltlich hat das Spiel dafür immer noch viel zu bieten: Die *Extended Edition* umfasst die lange Solo-Kampagne des Hauptspiels, dazu das Add-on *The Titans* und die Mini-Erweiterung *The Golden Gift*. Die fade Story tritt zwar schnell in den Hintergrund, doch dafür überzeugt das Gameplay noch immer: *Age of Mythology* bietet ausgiebigen Basisbau und ein Rohstoffsystem, das für ein Echtzeitstrategiespiel angenehm umfangreich ausfällt. Das sorgt für ein ruhigeres Spielgefühl und ausgedehntere Partien als etwa in *Starcraft 2*. Die vier Völker – Griechen, Ägypter, Wikinger und Atlanter – spielen sich schön unterschiedlich und können mehrere Götter anbeten, was ihnen zusätzliche Einheiten und Vorteile verschafft. Das große Truppenangebot aus Reiterei, Fußsoldaten und Belagerungswaffen wird durch mythische Kreaturen und Marineeinheiten abgerundet, das bietet erfahrenen Strategen viele taktische Möglichkeiten. Da stört es auch nicht, dass die Kämpfe oft etwas chaotisch geraten.

Technik-Ärger im Multiplayer

Im Mehrspielermodus patzt die Neuauflage leider, denn hier kämpft das Spiel online wie auch im LAN-Betrieb mit Lags, Abbrüchen und Performanceproblemen. Die Entwickler lieferten zwar einige Patches nach, richtig rund läuft das Spiel aber immer noch nicht. Schade, denn die Liste an Mehrspielerfeatures kann sich sehen lassen! Zwei dutzend Maps, sieben Spielmodi, verschiedene Ligen und Events, dazu Leaderboards, ein Beobachter-Modus und Twitch-Support versprechen lange Unterhaltung. Dank Steamworks-Unterstützung für Mods und einem mitgelieferten Editor dürfte auch der Kartennachschub nicht versiegen. Für Multiplayer-Fans ist *Age of Mythology* also ein rundes Paket – allerdings erst, wenn die technischen Fehler behoben sind. ❑

MEINE MEINUNG |

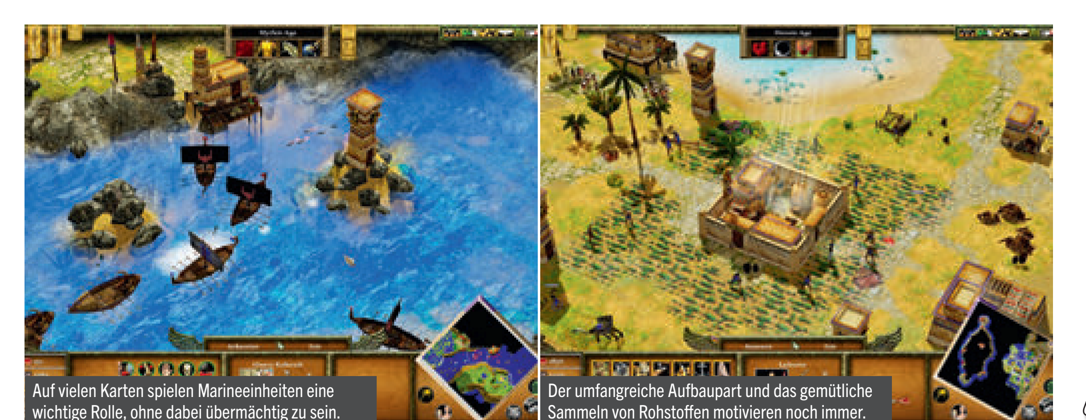
Felix Schütz





„Für den Preis darf man zu Recht mehr erwarten."

Vor 12 Jahren habe ich *Age of Mythology* ausgesprochen gern gespielt, das war richtig gute Echtzeitstrategie! Besonders der lange Aufbaupart, die vielen Upgrades und der große Umfang machen auch heute noch eine Menge her. Von der Neuauflage hatte ich mir allerdings mehr erhofft: Die grafischen Verbesserungen gehen mir für diesen Kaufpreis nicht weit genug, die Steuerung ist zu altbacken und der Mehrspielermodus hat noch reichlich Kinderkrankheiten. Besonders ärgerlich: Genau in diesen Punkten konnte schon *Age of Empires 2 HD* im letzten Jahr nicht überzeugen – Microsoft lässt also die gleichen Fehler ein zweites Mal zu.



Auf vielen Karten spielen Marineeinheiten eine wichtige Rolle, ohne dabei übermächtig zu sein.

Der umfangreiche Aufbaupart und das gemütliche Sammeln von Rohstoffen motivieren noch immer.

AGE OF MYTHOLOGY: EXTENDED EDITION

Ca. € 27,-
8. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Ensemble Studios (Original), Skybox Labs (Extended Edition)
Publisher: Microsoft Studios
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz neuer Effekte (schöneres Wasser, bessere Beleuchtung und Schatten) technisch veraltet.
Sound: Die Sprecher sind okay, die Musik ist aber ziemlich langweilig.
Steuerung: Ordentlich spielbar, allerdings fällt die Truppensteuerung (z.B. „Attack Move") zu ungenau aus. Kamerasteuerung über die WASD-Tasten ist nicht möglich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online und LAN, ca. 25 Maps, 7 Modi, Ligen und Events, Leaderboards, Observer-Modus, Editor, Mod-Unterstützung und Twitch-Support
Zahl der Spieler: 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista oder höher, CPU mit 1.6 GHz , 1 GB RAM, DX10-Grafikkarte (Intel HD 3000 / ATI X1950 / Nvidia 8600 GT)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren (Originalversion)
In den Kämpfen ist kein Blut zu sehen. Es kommen auch unbewaffnete Männer und Frauen zu Tode.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.5.2363
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Wir spielten die Kampagne etwa 20 Stunden lang und testeten nach Release auch den Mehrspielermodus. Hin und wieder kam es noch zu Bugs, Lags oder Verbindungsabbrüchen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiche Kampagne
- ➕ Vier unterschiedliche Völker
- ➕ Ausgiebiger Basisbau
- ➕ Beide Add-ons enthalten
- ➕ Mod-Unterstützung per Steam Workshop und mitgeliefertem Editor
- ➕ Mehr Übersicht als im Original
- ➖ Trotz neuer und verbesserter Effekte grafisch klar veraltet
- ➖ Interface nicht mehr zeitgemäß
- ➖ Noch einige Bugs
- ➖ Performanceprobleme
- ➖ Häufige Lags im Multiplayer
- ➖ Story wird langweilig präsentiert
- ➖ Öde Musik, schwacher Sound
- ➖ Mit 28 Euro einfach zu teuer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Von: Marc Brehme

Dave Gilbert bringt seine Adventure-Reihe zu einem krönenden Abschluss.

Der Geist eines soeben ermordeten Mannes hat große Angst vor etwas. Zu Recht, wie sich gleich herausstellen wird.

Blackwell Epiphany

Es ist nicht leicht, ein Medium zu sein. Diese Erfahrung macht Rosangela (Rosa) Blackwell Tag für Tag. Schon seit Jahren tingelt sie gemeinsam mit ihrem Sidekick Joey Mallone durch New York und erlöst Geister, die es allein nicht schaffen, die reale Welt hinter sich zu lassen. Das Besondere daran: Joey ist selbst ein Geist und mit Rosa auf freundschaftliche Art und Weise verbunden.

Gestörte Totenruhe

In *Blackwell: Epiphany* führt Designer Dave Gilbert seine fünfteilige Adventure-Serie (siehe Kasten) zu einem gelungenen Finale. Diesmal bekommen Rosa und Joey es mit einer geheimnisvollen Macht zu tun, die Geister auf grausame Art und Weise tötet. Die armen Seelen werden buchstäblich zerrissen, noch bevor sie sich auf den Weg ins Jenseits machen können. Bei ihren Nachforschungen stoßen Joey und Rosa, die durch ihre Kräfte ebenfalls Geister sehen kann, auf die Spuren einer Selbsthilfegruppe.

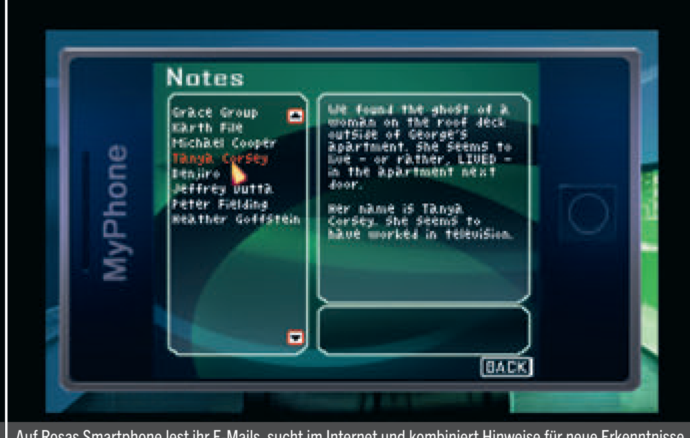
Während Rosa als Mensch ganz normal durch die Schauplätze läuft, mit Charakteren redet und Gegenstände aufnehmen und benutzen kann, ist Joey für andere Menschen unsichtbar. Dafür halten den Geist mit der vorlauten Klappe aber wenigstens keine Türen auf. Er schwebt durch sie hindurch und gelangt so an Orte, die für Rosa unerreichbar sind. Zwar kann er keine Gegenstände aufheben oder benutzen, dafür aber herumliegende Dokumente lesen oder mit seinem Geisteratem kleine Dinge durch die Gegend blasen.

Das Handy als Informationszentrale

Fast immer dürft ihr nach Gutdünken zwischen den beiden Protagonisten wechseln. Informationen landen, egal wer von beiden sie besorgt, auf Rosas Smartphone. Durchforstet ihr damit das Internet oder kombiniert



Da Joey nichts aufheben kann, ist sein Inventar eher leer. Dafür darf er kleine Dinge wegpusten.



Auf Rosas Smartphone lest ihr E-Mails, sucht im Internet und kombiniert Hinweise für neue Erkenntnisse.

DIE BLACKWELL-SERIE

Bereits seit acht Jahren veröffentlicht Dave Gilbert seine Spiele aus der *Blackwell*-Reihe im Retro-Stil. Der aktuelle Teil ist das Ende der Serie.

Gerade einmal 254 MB belegte *The Blackwell Legacy* im Jahr 2006 auf der Festplatte. Dass es bei Adventure-Fans sehr gut ankam, lag vor allem an der spannenden Geschichte um das ungleiche Heldenpaar Rosangela Blackwell und Joey Mallone – ein Medium und ein Geist, die gemeinsam verlorenen Seelen beim Übertritt ins Jenseits helfen.
Auf einen Nachfolger musste man nicht lange warten. Bereits 2007 erschien mit *Blackwell Unbound* der zweite Teil, der aber storytechnisch ein Prequel war. Darin untersucht ihr in den Siebzigerjahren als Rosas Tante Lauren Blackwell gemeinsam mit Joey zwei Geisterfälle. Ab 2009 konnten Spieler in *Blackwell Convergence* erneut mit Rosa und Joey ermitteln. Die Geschichte spielt etwa sechs Monate nach dem ersten Teil und ist somit der thematische Nachfolger von *Legacy*. Im vierten Teil *Blackwell Deception* von 2011 bekommen Rosa und Joey es mit dem verrückten Gavin zu tun, der Menschen tötet, um ihre Energie zu absorbieren.
Gelobt wird die Serie für ihre spannende Story, glaubwürdigen Charaktere und gelungenen Dialoge; Kritik hingegen gab es bei den bisherigen Serienteilen für die stets recht kurze Spielzeit von je etwa zwei bis drei Stunden.



Im Serienauftakt *The Blackwell Legacy* (2006) ermittelten Rosa und Joey erstmals gemeinsam.

Im vierten Serienteil *Blackwell Deception* (2011) wird Rosa einer Gehirnwäsche unterzogen.

sinnvoll Hinweise, werden neue Fakten bekannt. So kommt beispielsweise zu einem Allerwelts-Vorname, mit dem ihr noch nicht viel anfangen könnt, ein Nachname und bei weiterer Recherche vielleicht sogar eine Anschrift hinzu, die einen neuen Punkt auf der Karte freischaltet.

In den abwechslungsreichen Schauplätzen der Stadt untersucht ihr Appartements nach jedem noch so kleinen Hinweis, schnüffelt im Polizeirevier herum, vereint buchstäblich gespaltene Persönlichkeiten, pustet Zettel und Speichersticks durch die Gegend, knackt den Login zu einem Online-Rollenspiel und werdet schließlich unter Mordverdacht sogar verhaftet. Dabei verdient insbesondere das Rätseldesign von Dave Gilbert ein besonderes Lob für Abwechslungsreichtum und Kreativität, wenngleich eure Aufgaben nie richtig knackig ausfallen.

Ganz schön beschlipst

Um Geister zu überzeugen, loszulassen und sich von euch in die Ewigkeit geleiten zu lassen, müsst ihr meist die Umstände ihres Todes aufdecken und der oder dem Toten seinen Zustand überhaupt erst einmal erklären. Vielen der Wesen ist überhaupt noch nicht klar, dass sie nicht mehr unter den Lebenden weilen, oder sie haben mit etwas Irdischem noch nicht abgeschlossen. Danach kommt Joeys Krawatte zum Einsatz. Mittels dieses magischen Kleidungsstücks und Rosas spiritueller Energie helft ihr den Geistern beim Übertritt in ihre Welt.

Blackwell Epiphany ist alles andere als ein locker-fluffiges, unbeschwertes Adventure. Die Grundstimmung fällt serientypisch eher düster-melancholisch aus. Dennoch schlägt das Spiel nicht aufs Gemüt, was vor allem an den wunderbar geschriebenen Dialogen und der professionellen englischen Sprachausgabe liegt. Vor allem Joey sorgt mit seiner trockenhumorigen Art immer wieder für Lacher. Das gilt nicht nur für die obligatorischen, sondern für alle optionalen Dialoge, die zahlreich im Spiel vertreten sind. In nahezu jeder Szene könnt ihr Smalltalk mit eurem Partner halten. Klasse!

Eine echte Ingame-Rätselhilfe gibt es zwar nicht, aber die Option „Nächster Schritt“ in den Dialogen mit eurem Partner hilft eigentlich immer weiter, kredenzt sie euch doch stets mehr oder weniger umfangreiche Tipps für das weitere Vorgehen. ❑



Die Retro-Grafik ist pixelig, aber stimmig und hat ihren ganz eigenen Neunzigerjahre-Charme.

MEINE MEINUNG |

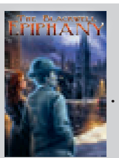
Marc Brehme



„Ein ganz und gar gelungenes Serienfinale“

Blackwell Epiphany ist ein toller Abschluss der Serie geworden und bringt die Geschichte von Rosa und Joey zu einem würdigen Ende. Das Spiel besticht vor allem durch seine spannende Story, die glaubwürdigen Charaktere sowie die emotionalen und humorvollen Dialoge, die zudem toll vertont sind. Obwohl es keine Voraussetzung ist, die Vorgänger gespielt zu haben, empfehle ich dringend, diese auf jeden Fall nachzuholen. Und wenn ich ganz ehrlich bin, wünsche ich mir nach diesem tollen Finale, Rosa und Joey vielleicht doch irgendwann einmal wiederzusehen. Hey, Dave, bitte denk darüber nach!

BLACKWELL EPIPHANY



Ca. € 15,-
24. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Wadjet Eye Games
Publisher: Wadjet Eye Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Je nach Anbieter. Etwa beim Hersteller und GoG.com DRM-frei, bei Steam mit Accountbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Charmante Retro-Pixel-Grafik aus den Neunzigerjahren, abwechslungsreiche Schauplätze
Sound: Sehr gute, emotionale englische Sprecher, toller und stimmungsvoller Soundtrack
Steuerung: Maus und Tastatur; Wechsel der Charaktere ist fast jederzeit frei möglich, ebenso freies Speichern

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows XP/Vista/7, 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 3D-Grafikkarte, DirectX 9.0c, 810 MB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Aufgrund der Thematik um Tod und Geister, sowie Morden und gar einem Suizid im Spielverlauf gehört das Spiel nicht in Kinderhände. Wir empfehlen es älteren Jugendlichen und Erwachsenen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:15
Während des Tests gab es keine Bugs oder technischen Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Charmant pixelige Retro-Grafik
- ➕ Zahlreiche und abwechslungsreiche Schauplätze
- ➕ Rätsel und Gameplay sehr gut an das Heldenduo angepasst
- ➕ Glaubwürdige Charaktere
- ➕ Tolle Vertonung und Soundtrack
- ➕ Sehr gute und humorvolle Dialoge
- ➕ Häufig nette, aber unaufdringliche Bezüge zu den Vorgängern
- ➕ Abwechslungsreiche, im Schwierigkeitsgrad gut balancierte Rätsel …
- ➖ … die für Profis aber zu leicht sind
- ➖ Keine Hotspot-Anzeige
- ➖ Einige kleine Gegenstände sind schwer zu erkennen.
- ➖ Einige Gameplay-Elemente setzen Vorgänger-Kenntnisse voraus.
- ➖ Charakter-Porträts passen manchmal nicht zur Stimmung und sind ohne Lippensynchronizität.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

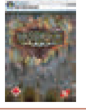
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



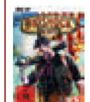
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



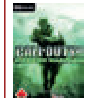
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



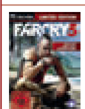
Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



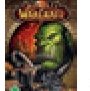
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

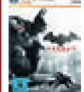
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

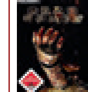


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — **Getestet in Ausgabe: 11/09**
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — **Getestet in Ausgabe: 03/11**
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — **Getestet in Ausgabe: 03/13**
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

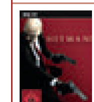
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — **Getestet in Ausgabe: 05/10**
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

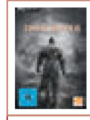
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.
- Über aktuelle DLCs, Sondereditionen oder Neuauflagen zu bereits erschienenen Spielen berichten wir zwecks Hilfe bei der Kaufentscheidung.

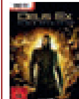
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



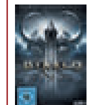
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



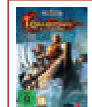
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



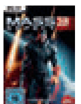
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

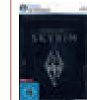
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85

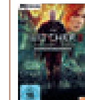
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

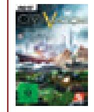
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88



Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



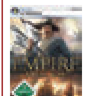
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



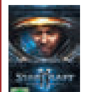
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



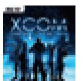
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

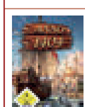
Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

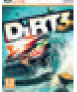
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

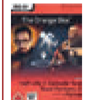
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90

Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



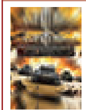
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

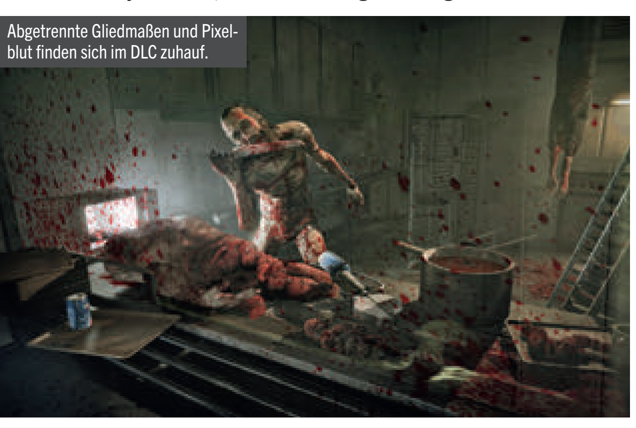


World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Outlast: Whistleblower

Sadistisch, ekelhaft und am Rande des Erträglichen: Der Story-DLC zum Horror-Geheimtipp *Outlast* setzt stark auf widerliche Gewaltszenen. Verübt werden sie von einer Reihe psychisch kranker Gegenspieler, denen ihr in der rund drei Stunden langen Bonuskampagne entkommen müsst. Denn wie schon im Hauptspiel dürft ihr nicht kämpfen, sondern könnt lediglich die Beine in die Hand nehmen, wenn einer der monströsen Widersacher streng geskriptet über euch herfällt. In *Whistleblower* spielt ihr den Informanten Waylon Park, der den Protagonisten des Hauptspiels in Richtung der geheimnisumwitterten Irrenanstalt von Mount Massive gelenkt hat. Die Story spielt aber nur die zweite Geige hinter den zur Effekthascherei neigenden Auftritten der mörderischen Psychopathen. Dafür stimmt der Gruselfaktor, die Atmosphäre ist bedrohlich und das Erforschen der Levels durch die Linse einer Kamera wirkt so prickelnd wie eh und je. Der Preis kommt mit knapp neun Euro zudem fair daher. Fans des Originals greifen bedenkenlos zu – sofern sie über einen starken Magen verfügen.


Abgetrennte Gliedmaßen und Pixelblut finden sich im DLC zuhauf.

Baphomets Fluch 5: Episode 2

Im Dezember vergangenen Jahres endete *Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall – Episode 1* mit einem Cliffhanger. Mitte April erschien endlich die zweite Episode. Bei dieser legt Chefdesigner Charles Cecil noch eine Schippe obendrauf. Mehr und schönere Locations, abwechslungsreiche Rätsel, das Wiedersehen mit alten Bekannten und die humorvollen Dialoge sorgen für einen geschmeidigen Spielfluss. Obwohl man sich angesichts der etwas kürzeren Spielzeit und gleichzeitig höheren Informationsdichte gerade gegen Ende etwas gehetzt vorkommt, ist *Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall* insgesamt ein gelungener neuer Teil der Abenteuer-Serie – samt dem Retro-Charme der ersten beiden Teile. Adventure-Liebhaber und erst recht die Fans der Reihe können beim Komplettpaket spätestens jetzt also bedenkenlos zuschlagen. Revolution Software liefert damit ein tolles klassisches Adventure mit stimmungsvoller Atmosphäre ab, das der Serie neuen Auftrieb gibt und dem hoffentlich auch ein sechster Teil folgen wird.



In Episode 2 trefft ihr alte Bekannte wieder. Hier etwa Pearl und Duane Henderson.

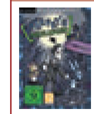
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action“!



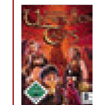
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



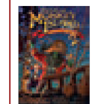
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



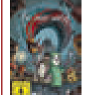
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



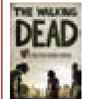
+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

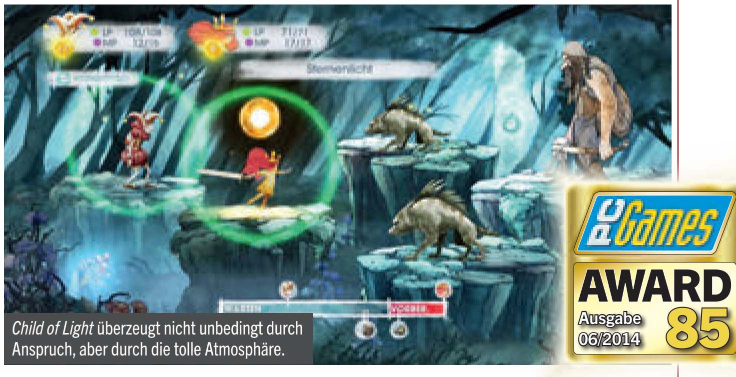


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Child of Light

In der letzten Ausgabe mussten wir uns mit einem Vortest zu *Child of Light* begnügen, da zu Redaktionsschluss nur die Fassung für die Playstation 4 bei uns eingetrudelt war. Rollenspieler mit einem Faible für ungewöhnliche Abenteuer können wir nun aber offiziell beruhigen: Auf dem PC erweist sich das 2D-Abenteuer als genauso malerisch wie auf der Sony-Konsole. Zudem bietet die Steuerung per Maus und Tastatur den Vorteil, dass sich Igniculus, der blaue Glühwürmchen-Begleiter der Protagonistin Aurora, mit dem Cursor wesentlich schneller und präziser über den Bildschirm bewegen lässt. Aurora selbst steuert ihr mit den Tasten W, A, S und D. Wer eine andere Konfiguration bevorzugt, kann die Belegung aber beliebig ändern oder alternativ das Xbox-360-Pad benutzen. Nicht ganz so viele Freiheiten existieren bei den Grafikoptionen: Lediglich Auflösung und Helligkeit lassen sich bestimmen, zudem lässt sich auf älteren Systemen die Flüssigkeitssimulation abschalten. Angesichts der künstlerisch anspruchsvollen, technisch aber wenig herausfordernden Grafik ist aber auch nicht mehr nötig, zumal das Geschehen flüssig läuft und gestochen scharf aussieht. Auf wenig Gegenliebe stößt wieder einmal Ubisofts Entscheidung, zum Spielen die Aktivierung eines Uplay-Accounts vorauszusetzen, auch wenn man sich für die Steam-Version des Abenteuers entscheidet. Das ist nervig, aber nicht nervig genug, um unsere Meinung über *Child of Light* zu ändern: Es ist ein märchenhaftes Erlebnis, das sich nicht nur Rollenspieler nicht entgehen lassen sollten. Mit einem Monat Verspätung gibt's den wohlverdienten Award.



Child of Light überzeugt nicht unbedingt durch Anspruch, aber durch die tolle Atmosphäre.

Deponia: The Complete Journey

Drei Spiele in einem: Bei so einem Deal sagt man nicht nein! Damit Adventure-Spieler die schräge *Deponia*-Trilogie in einem Rutsch durchspielen können, veröffentlicht Publisher Daedalic am 3. Juni ein Komplettpaket namens *Deponia: The Complete Journey*. Die Spiele gehen darin fließend ineinander über, außerdem gibt es jede Menge Bonusinhalte, unter anderem einen vierstündigen Entwicklerkommentar, sechs zusätzliche Songs von Autor Jan Müller-Michaelis, ein neues Puzzle sowie eine Video-DVD mit Making-of-Beiträgen. Kostenpunkt: ca. 35 Euro. Der Einfachheit halber ersetzen wir die drei *Deponia*-Einträge im Einkaufsführer mit *The Complete Journey*.


Erfinder Rufus trifft in den drei Spielen eine Menge abgefahrener Figuren.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



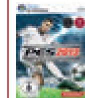
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

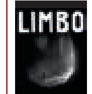
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



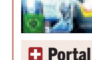
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



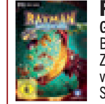
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



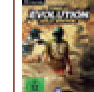
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



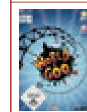
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Von Mexiko bis Brasilien – 28 Jahre digitale WM-Geschichte



Von: Maurice Lorenz/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Die Bundesliga-Saison ist vorbei, die WM steht an. Grund genug, die Geschichte der Fußball-Spiele Revue passieren zu lassen.



Cristiano Ronaldo macht es. Bastian Schweinsteiger macht es. Und Mats Hummels macht es auch. Alle drei bekommen – genauso wie unzählige andere Profi-Balltreter – nicht genug vom Fußballgeschäft und sitzen nach kräfteraubenden Trainingseinheiten gern an Konsolen und PCs, um sich zu entspannen und auf dem Bildschirm ebenfalls eine gute Figur zu machen. Fußball-Videospiele sind in der aktuellen Spielergeneration so populär wie noch nie – sogar der Vergleich „wie auf der Playstation" hat sich in der Fußballbranche zum geflügelten Wort für technisch besonders begabte Spieler gemausert. Der Grund für die stets steigende Beliebtheit liegt auf der Hand: Mit wachsender Leistungsstärke von PC wie Konsolen nimmt auch gleichzeitig die Komplexität der Spiele zu. Hätte man Mitte der 1980er den legendären Diego Maradona vor den C64 gesetzt, hätte er sich selbst nicht wiedererkannt. Gibt man heute hingegen Lionel Messi ein Pad in die Hand, dürfte ihn das Gefühl beschleichen, seinen Zwillingsbruder über den Polygon-Rasen zu steuern. Die grafische Entwicklung des Genres seht ihr auch in unserer Zeitleiste, in der wir ein paar Beispiele aus jeder Generation aufgreifen. Alle Fußball-Spiele dort aufzuzählen, hätte aber den Rahmen gesprengt.

Es war einmal ... ein Pixelball

Als die erste Fußball-Weltmeisterschaft im Sommer des Jahres 1930 in Uruguay stattfand, war an Videospiele, geschweige denn an virtuelle Fußball-Action, noch nicht zu denken. Mit *Pong* näherte sich Atari erst 42 Jahre später dem Sport langsam in simpelster Form an, ehe Magnavox

Mittlerweile sind Fußball-Spiele sehr realitätsnah, wie etwa *FIFA 14* hier im Bild. Doch das war nicht immer so.

DIE KURIOSESTEN FUSSBALL-SPIELE

Die Spiele-Historie hat jede Menge seltsame Fußball-Spiele hervorgebracht. Doch nur die wenigsten haben sich auch in unser Gehirn eingebrannt. Wir stellen euch die merkwürdigsten und spaßigsten Spiele der vergangenen Jahrzehnte vor.

Nintendo World Cup 1990



Nicht nur zufällig ähnelten die Kicker in *Nintendo World Cup* für das NES und den Game Boy den Straßenkämpfern aus *Double Dragon*, denn nicht Nintendo, sondern die Entwickler von Technos Japan zeichneten für die spaßige Leder-Keilerei verantwortlich. Auf dem etwas zu klein geratenen Spielfeld traten jeweils sechs nackenlose Kleiderschränke gegeneinander an und kämpften um den Weltmeisterpokal. Das Besondere: Zumeist entschieden die eingebauten „Supershots" über Sieg und Niederlage, die entweder in Form von bestimmten Schrittfolgen oder ganz einfach via ideal getimtem Fallrückzieher ausgeführt werden konnten und je nach Nation unterschiedliche Effekte auslösten. Während der World Cup sogar zu zweit in einem Team gespielt werden konnte, erzeugten besonders die Partien auf dem NES mit bis zu vier Teilnehmern (mittels Four-Score-Adapter) Spannung.

SEGA Soccer Slam 2002

Einen ähnlichen Weg wie *Nintendo World Cup Soccer* schlug das 2002 von Black Box Games entwickelte *SEGA Soccer Slam* ein. Nach der bedauerlichen Dreamcast-Pleite handelte es sich bei der verrückten Bolzerei um einen der ersten von Sega herausgegebenen Titel, der nicht auf einer hauseigenen Konsole sein Unwesen trieb. Zwar traten hier keine Nationen gegeneinander an, doch Klischees wurden trotzdem in Hülle und Fülle bedient. So liefen im „Team Subzero" unter anderem ein britischer Hooligan, eine deutsche Raverin und ein russischer Soldat gemeinsam auf dem Rasen auf, während „Team El Fuego" mit einem mexikanischen Wrestler und einer brasilianischen Kampfsportlerin um Tore kämpfte. Jede Mannschaft und jeder Spieler zeigte während der blitzschnellen Partien Stärken und Schwächen, die sich in Beweglichkeit, Robustheit und Technik widerspiegelten. Nach einer Reihe von gelungenen Aktionen konnten beinahe unhaltbare Superschüsse ausgeführt werden.



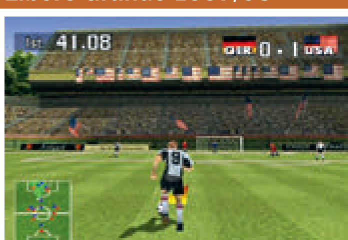
Drei Jahre später verfolgte Entwickler Next Level Games im Auftrag von Nintendo mit *Super Smash Football* eine beinahe identische Strategie – und versetzte das Gameplay ins *Super Mario*-Universum samt *Mario Kart*-typischer Items.

Adidas Power Soccer 1996/97



Als eines der ersten Fußballspiele für Sonys Playstation hinterließ *Adidas Power Soccer* auf den ersten Blick einen ganz passablen Eindruck: Nette 3D-Grafik, Kommentator mit Sprachausgabe und die Adidas-Lizenz im Rücken. Bei genauerem Hinsehen wurde aber schnell deutlich, dass es sich hierbei nicht etwa um eine Fußball-Simulation, sondern um eine Arcade-Bolzerei handelte. Spätestens mit der Ankündigung des Kommentators vor dem Anpfiff, dass „dieses Spiel noch lange dauern" könne, verlor das *Adidas*-Gekicke jegliche Glaubwürdigkeit. Mit aberwitzigen Tricks, „Feuerschüssen" und urplötzlichen Supersprints macht *Adidas Power Soccer* auch heute noch Laune, was aber ganz besonders an den kuriosen Regelverstößen liegt. Eine schlecht hereingegebene Flanke kann zum Beispiel mit einem stilvollen Volleyball-Schmetterschlag ins Tor bugsiert werden. Und wenn euch das Aussehen eures Gegenspielers nicht gefällt, tretet ihr ihm einfach mal in gepflegter Kampfsportmanier an den Hinterkopf!

Libero Grande 1997/98



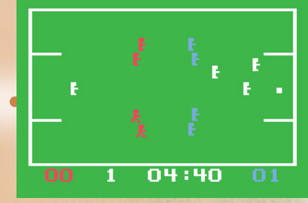
Mit *Libero Grande* versuchte Namco 1997 einen anderen Weg einzuschlagen, indem man das ständige Wechseln zwischen den zehn Feldspielern unterband und stattdessen die Steuerung auf einen Spieler reduzierte. Die Aufgabe bestand darin, einen guten Mittelweg zu finden, sich selbst gut zu positionieren, ohne dabei alle Kraftreserven aufzubrauchen. Nach der Arcade-Version erschien ein Jahr später eine um weitere Spielmodi erweiterte Playstation-Portierung, die unter anderem Karriere und Training beinhaltete. Namcos Ansatz war durchaus originell und spaßig, obwohl Spielbarkeit und Intelligenz der Mitspieler teilweise zu wünschen übrig ließen. Heute bedienen sich *FIFA* („Be a Pro") und *PES* („Become a Legend") ähnlicher Spielvarianten.

Sensible Soccer 1992-2007

Mit einer gehörigen Schippe Selbstironie orientierte sich die *Sensible Soccer*-Reihe von Sensible Software an den frühen Klassikern der Fußballspiele-Geschichte: Eine simple Ansicht aus der Vogelperspektive, klitzekleine Pixelfußballer und ein großer Rasenplatz waren die Zutaten für rasante Fußball-Action. Den Clou stellte die Steuerung dar, denn den Spielern stand wie in *Microprose Soccer* nur ein Button zur Verfügung, der zum Passen, Schießen, Köpfen und Grätschen diente. „Schön und gut", mag der ein oder andere sagen, „das gab es doch auch schon vorher." Recht hat er – aber keines der Spiele ist auch heute noch so spaßig wie *Sensible Soccer*. Durch gutes Timing glückten dem Spieler wunderbare, vorzeigbare Spielzüge, die die zunächst ungeahnten Möglichkeiten des Spiels offenbarten. Der Nachfolger *Sensible World Of Soccer* (1994) kam sogar mit Vereinsmannschaften und Kadern samt Buchstabendrehern daher. Bis 2007 erschienen diverse Ableger, zuletzt die gelungene, via XBLA vertriebene Neuauflage von *Sensible World Of Soccer* für die Xbox 360.



TIMELINE



1979
Hockey!/Soccer!
Publisher: Magnavox
System: Odyssey 2

1979
NASL Soccer
Publisher: Mattel Electronics
Systeme: Atari 2600, Intellivision



1980
Pele's Soccer
Publisher: Atari
System: Atari 2600

1983
International Soccer
Publisher: Commodore
System: Commodore 64



DIE GRETCHENFRAGE: ELECTRONIC ARTS ODER KONAMI?

Dortmund gegen Schalke, Hamburg gegen Bremen, Deutschland gegen die Niederlande – keines dieser Derbys kann es in Sachen Intensität auch nur im Entferntesten mit den Internetforen-Duellen mitteilungsbedürftiger Couch-Kicker aufnehmen. Das Dauer-Streitthema lautet: Welches Spiel ist besser? EA Sports' *FIFA* oder Konami Tokyos *Pro Evolution Soccer*?

Beide Fußballserien blicken auf eine lange Vergangenheit zurück: Erschien das erste *FIFA International Soccer* bereits 1993, machte Konami Tokyo drei Jahre später mit *Goal Storm* auf sich aufmerksam, das in Japan unter dem Titel *World Soccer Winning Eleven* veröffentlicht wurde und noch heute die zweite Hälfte des Namens beibehalten hat. Nach vier weiteren Ablegern für die Playstation unter dem führenden Namen *International Superstar Soccer Pro* – nicht zu verwechseln mit dem arcadelastigen Pendant *International Superstar Soccer* von Konami Osaka – wechselte man 2001 mit dem ersten Playstation-2-Ableger auf den Titel *Pro Evolution Soccer*, der bis heute Bestand hat.

Beide Spiele konnten im Mikrokosmos der Fußball-Simulationen kaum unterschiedlicher sein. Noch bis vor wenigen Jahren sagte man der EA-Sports-Serie nach, dass sie es mit dem Realismus nicht so genau nehme. „Astronautenfußball!" schrien die einen wegen teils merkwürdiger Ballflugbahnen, „Grafikblender!" die anderen. *FIFA*-Verfechter hingegen verwiesen gerne auf das zweifelsohne herausragende Lizenzpaket, das – je nach Teil der Serie – Duelle zwischen noch so kleinen Ländern oder Dorfclubs zuließ, und priesen die vergleichsweise leichte Erlernbarkeit der Spielmechanik an. Fakt ist: In Sachen Präsentation stach EA Sports die gesamte Konkurrenz stets aus.

In Konamis Fußballidee musste man nämlich – abgesehen von wenigen Ausnahmen – stets mit merkwürdigen Vereinsnamen und -farben antreten und hatte mit störenden Buchstabendrehern und Neukreationen zu kämpfen. In einer Partie mit den deutschen Nationalspielern Pomatski, Slinslizel und Merilrecker kommt nur wenig Stimmung auf. Abhilfe schaffte hier nur mühseliges Editor-Gefummel oder das Herunterladen einer Optionsdatei, die mit zusätzlichem Zubehör auf die Konsole geschoben werden musste, sofern man nicht im Besitz einer PC-Umsetzung war. Genau hier liegt auch die Krux des Ganzen: *Pro Evolution Soccer* war und ist „Arbeit". Dank einer realistischeren Ballbehandlung, nachvollziehbarer Spielzüge und eines deutlich schwerer zu beherrschenden Bewegungsspektrums war *PES* kein Spiel für zwischendurch, sondern verlangte regelmäßiges Training.

Doch spätestens mit dem 2010er-Update läuft EA Sports der japanischen Konkurrenz mehr und mehr den Rang ab, indem man die Spielmechanik von Grund auf überarbeitete und sich in mancherlei Hinsicht an der Konami-Konkurrenz orientierte. Das hat sich bezahlt gemacht: *FIFA* wirkt heute wegen einer stark verbesserten KI, einer hervorragenden Ballphysik und einem realistischeren Spieltempo deutlich ausgereifter als früher und kann selbstredend wegen der Lizenzvorteile kräftig punkten. *FIFA* versus *PES* ist daher nicht mehr eine Grundsatz-, sondern eine Geschmacksfrage.



Die *FIFA*-Reihe existiert schon über 20 Jahre. Mit *FIFA International Soccer* ging es 1993 hochklassig los.



Pro Evolution Soccer 6, das 2006 für PS2 (im Bild), Xbox 360 und PC erschien, gilt unter Kennern als einer der besten Teile der Konami-Serie.

1979 auf seiner Konsole Odyssey 2 mit dem ersten Fußballspiel Fans des runden Leders aufhorchen ließ: *Hockey!/Soccer!*. Okay, die Technik ließ zu wünschen übrig, alle fünf Feldspieler bewegten sich – wenn sie sich denn überhaupt regten – äußerst sperrig, und die Schuss- sowie Passfunktion ließ stark zu wünschen übrig. Dennoch versprühte die simple Bolzerei dank ihrer Einfachheit und Neuartigkeit enormen Spielspaß. Weitere Spiele wie *NASL Soccer* (1979, Intellivision, Atari 2600) und *Pele's Soccer* (1980, Atari 2600) folgten, krankten aber ebenso wie *International Soccer* (1983, C64) und andere Spiele der Achtziger an einer schlechten KI und merkwürdigen Spielmechaniken.

Erste Station: Mexiko 1986

Das erste offizielle WM-Spiel erschien zur Weltmeisterschaft 1986 in Mexiko, bei der Westdeutschland den Argentiniern im Finale unterlag. U.S. Gold brachte *World Cup Carnival* für Commodore 64, Amstrad CPC und ZX Spectrum auf den Markt. Das Spiel sah aufgrund der abweichenden Rechenleistung und Hardware der Heimcomputer

1986
World Cup Carnvial
Publisher: Artic Computing
Systeme: Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum

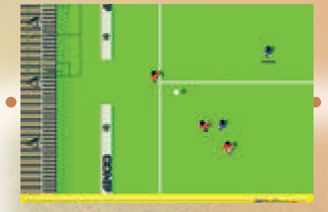




1988
Microprose Soccer
Publisher: Sensible Software
Systeme: Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, MS-DOS, ZX Spectrum

1988
Emlyn Hughes International Soccer
Publisher: Audiogenic Software
Systeme: Commodore 64, Schneider/Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST, Amiga





1989
Kick Off
Publisher: Anco Software
Systeme: Amiga, Amstrad CPC, MS-DOS, Atari ST, Commodore 64, NES, ZX Spectrum

Obwohl die *FIFA*-Reihe traditionell mehr Lizenzen mitbringt, werden Serie-A-Jünger auch in *PES* fündig, wie dieses Milan-Juve-Duell aus *PES 2014* beweist.

stark unterschiedlich aus: Während die Spectrum-Fassung nach heutigen Maßstäben unerträglichem Pixelmatsch ähnelte, machten die anderen beiden Versionen durchaus einiges her. Insbesondere die C64-Variante glänzte mit ausmodellierten Fußballspielern – die allerdings allesamt gleich aussahen, zeittypische knappe Höschen trugen und als „Gesicht" lediglich über zwei Augen verfügten. Na ja, immerhin …

Was wir heute unter einer vollständigen Lizenzierung verstehen, suchte man in *World Cup Carnival* allerdings vergeblich. Die schlechteste Version auf dem ZX Spectrum hatte zwar alle Länder an Bord, deren waren aber nur acht spielbar. In den anderen beiden Versionen nahmen gar nur zehn Mannschaften an der Weltmeisterschaft teil. Spielernamen existierten ebenfalls noch nicht, genauso wenig wie Nationalhymnen, Bandenwerbung oder Zuschauergesänge. Stattdessen setzte man insbesondere auf dem C64 auf damals wie heute unerträgliches Sound-Gedudel. Das Spiel war letztendlich identisch mit Artic Softwares vorherigem Titel *World Cup Football*. Warum es dennoch als offizielles WM-Produkt beworben wurde (und auch beworben werden durfte)? Der Box lag ein Poster samt Turnier-Spielplan bei. So einfach was das damals.

Einer Fußball-WM unwürdig

Bis zur Auflösung von U.S. Gold wollten die Entwickler trotz bestenfalls fußballerischer Durchschnittskost nicht die Finger von der lukrativen WM-Lizenz lassen. Zwar erhielt Sega im Jahr 1990 den Zuschlag, was in der Entwicklung von *World Cup Italia '90* für Master System und Mega Drive mündete. Doch dies hielt U.S. Gold nicht davon ab, ein liebloses Spiel mit gleichem Namen für MS-DOS-PC, C64, ZX Spectrum, Amiga und Atari ST auf den Markt zu werfen. Doch auch der Sega-Titel wusste nur eingeschränkt zu begeistern, was nicht zuletzt an der Vogelperspektive lag, die zu nah am Geschehen war und damit speziell Mehrspielerpartien zur Tortur werden ließ. Immerhin unterschieden sich die teilnehmenden Nationen in den Fähigkeiten „Speed", „Skill", „Defence" und „Keeper", was zumindest für ein wenig Abwechslung und Individualität sorgte.

Es wird langsam besser

World Cup USA '94, wieder von U.S. Gold entwickelt, war das erste Spiel, welches den Slogan „offiziell lizenziertes Produkt" auch verdiente. Mit einer liebevollen Präsentation samt Animationen des Maskottchens „Striker" und einer deutlich aufgepeppten und zügigeren Spielmechanik machte sich die Zeitspanne von vier Jahren gegenüber



1990
World Cup Italia '90
Publisher: Sega
Systeme: Master System, Mega Drive, MS-DOS

1992
Sensible Soccer
Publisher: Renegade
Systeme: Amiga, Atari Jaguar, Atari ST, Game Boy, Game Gear, Mega-CD, Mega Drive, PC, Super Nintendo, Xbox 360 (Neuauflage)



1992
Striker
Publisher: Rage Software
Systeme: Amiga, Amiga CD32, Atari ST, MS-DOS, Mega Drive, Super Nintendo

1993
Super Sidekicks
Publisher: SNK
Systeme: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Playstation 3, PSP



Nicht alle Fußball-Spiele der neueren Zeit sind ein Hit. Ubisofts *Pure Football* etwa wollte *FIFA Street* Konkurrenz machen – und scheiterte kläglich.

dem *Italia*-Flop deutlich bemerkbar. Zwar verzichteten die Macher auf originale Spielernamen, doch immerhin wies jeder Spieler einzelne Stärken und Schwächen auf. Und zum ersten Mal waren taktische Ein- und Aufstellungen möglich. *World Cup USA '94* war also ein würdiger WM-Vertreter, allerdings auch gleichzeitig U.S. Golds letztes Fußballspiel, bevor das Unternehmen im April 1996 von Eidos geschluckt wurde.

Seit 1998 fest in EA-Hand

Seit nunmehr 16 Jahren hält EA Sports die Hand auf die begehrte FIFA-Lizenz. Es wäre ein endloses Unterfangen, jeden einzelnen Ableger von *FIFA 98: Road to World Cup* zu erwähnen, schließlich erschien das Spiel für sieben verschiedene Plattformen. Doch es bleibt festzuhalten, dass die Präsentation von WM-Fußballspielen mit dem Wechsel zu Electronic Arts ein neues Niveau erreichte: *FIFA: Road to World Cup 98* kam mit 3D-Grafik, einer riesigen Mannschafts- und Spielerdatenbank mit allen FIFA-Nationen weltweit und einem Soundtrack daher, der vielen Spielern insbesondere wegen Blurs Smash-Hit *Song 2* in Erinnerung geblieben ist. Das Spiel war übrigens das erste Fußballspiel mit einem Online-Modus (PC-Fassung) – und zudem der letzte Teil der *FIFA*-Serie, der einen Hallenfußball-Modus integriert hatte (Anm. d. Red.: eine Schande!). Gleichzeitig musste sich EA Sports schon damals von Presse wie Kunden vorwerfen lassen, dass der WM-Ableger nichts anderes als ein schnödes Update der ursprünglichen *FIFA*-Reihe darstellte, den man lediglich um einige wenige Stadien und Kader erweitert hatte. Zumal nach *Road to World Cup*, das seinen Schwerpunkt vor allem auf eine authentische WM-Qualifikationsrunde gelegt hatte, mit *Frankreich 98: Die Fußball-WM* gleich noch ein weiteres EA-Spiel rund um das Fußball-Spektakel um die Gunst der Spieler buhlte. Das Kernstück von EA Sports' WM-Spielen – die Spielmechanik – wurde bis auf geringe Ausnahmen von der Hauptreihe übernommen. Dennoch verlangte EA den vollen Verkaufspreis. Den Absatzzahlen tat dies in Zeiten von Trommeln, Weltmeisterchips, Vuvuzelas und Autofähnchen allerdings keinen Abbruch – im Gegenteil. Spielerisch beschränkte man sich zumeist auf ebenso flotte wie simple Fußballkost, die der Konkurrenz in Sachen Spieltiefe und Realismus unterlegen war. Erst in der jüngeren Vergangenheit fand bei EA Sports ein Umdenken statt (siehe Kasten „Die Gretchenfrage: Electronic Arts oder Konami?“).

Technische Entwicklung

Im Laufe der inzwischen fast 35 Jahre alten virtuellen Fußballgeschichte nahmen mit zunehmenden technischen Möglichkeiten

1993
FIFA International Soccer
Publisher: Electronic Arts
Systeme: 3DO, Amiga, Game Boy, Game Gear, Master System, Mega Drive, PC, Super Nintendo, Sega CD





1994
Virtua Striker
Publisher: Sega
Systeme: Arcade

1994/95
International Superstar Soccer (Deluxe)
Publisher: Konami
Systeme: Super Nintendo





1995
Actua Soccer
Publisher: Gremlin Interactive
Systeme: MS-DOS/Windows, Macintosh, Playstation, Saturn

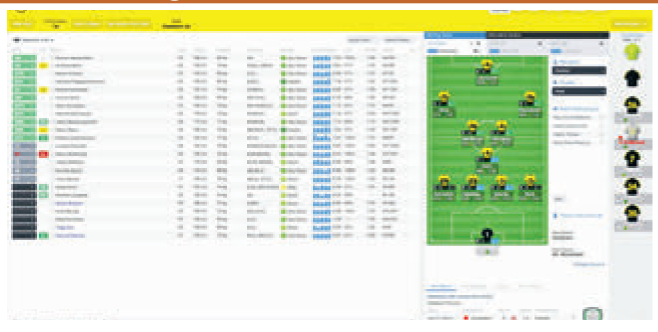
AM SCHREIBTISCH: FUSSBALL-MANAGER-SPIELE

Fussball Manager 2001-13

Alles andere als einsteigerfreundlich ist die *Fussball Manager*-Reihe aus dem Hause EA Sports. Die PC-Manager-Simulation bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die nur Hartgesottene nicht abschrecken. Wer sich für Taktik-Finessen, Spielertransfers, Sponsorenverhandlungen und (reale) Talente von der Elfenbeinküste oder aus Venezuela interessiert, ist hier jedoch genau richtig. Seit 2002 wird im *Fussball Manager* nur wenig dem Zufall überlassen. Während des Spielgeschehens sind viele Einstellungsmöglichkeiten der Mannschaft möglich, die über Sieg oder Niederlage entscheiden, jedoch konnte das Spielgeschehen auf dem Platz den *FIFA*-Titeln nie das Wasser reichen. Nachdem EA mit der 2014er-Fassung allerdings nur eine minimal aufgefrischte Version des Vorgängers zum Vollpreis veröffentlichte und dem Hersteller mehrfach Kundenabzocke vorgeworfen wurde, entschied man sich, die Serie einzustampfen – den *Fussball Manager 15* wird es nicht geben. Gut so, wie wir meinen – es wird Zeit für einen kompletten Neustart des Franchises!



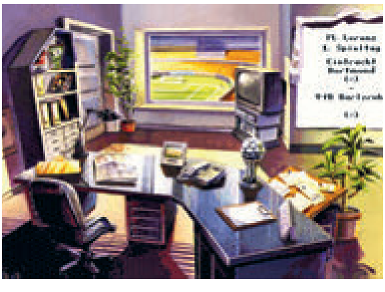
Football Manager ab 2005



Das Aus des *Fussball Managers* könnte Segas Glück sein. Seit 2005 veröffentlicht auch der japanische Riese ein Managerspiel für den PC, das jedoch in Deutschland nur 2005 und 2006 das Licht der Welt erblickte, da EA alleiniger Lizenzverwerter war. Eine deutsche Version der neueren Ableger, die weltweit von den meisten Fans gegenüber der EA-Konkurrenz favorisiert werden, existiert nicht; das Sega-Werk ist bei uns folglich nur als Import erhältlich. In Sachen Optionsvielfalt steht der *Football Manager* dem *Fussball Manager* in nichts nach – im Gegenteil. Die Simulation liefert noch mehr Komplexität und auch eine bessere Match-Berechnung und Taktik-Umsetzung – auf Kosten der Optik und des Drumherums. Hier spielt ihr tatsächlich nur einen Teamchef, nicht einen Manager oder Präsidenten. Doch bis man sich in den unzähligen Menüs zurechtgefunden hat, vergehen viele Stunden.

Anstoss 1991-2006

Auch nach über 20 Jahren hat *Anstoss* vom deutschen Publisher Ascaron (bis 1996 Ascon) keinen Funken seines Charmes eingebüßt. Hinter der zunächst scherzhaft wirkenden Aufmachung verbarg sich seit dem ersten Teil von 1993 für Amiga und MS-DOS eine reinrassige, nicht überladene Manager-Simulation mit einem idealen Einstieg. *Anstoss* bot bereits damals viele Optionen wie die Organisation des Trainings, Verhandlungen mit Spielerberatern und -frauen, Besuche im Sportstudio sowie persönliche Gespräche mit den Ballkünstlern. Pünktlich zur WM 1994 kam die *World Cup Edition* auf den Markt, die ebenso wie *Anstoss 2: Verlängerung!* (1998) das Spielgeschehen um einen Nationaltrainer-Modus erweiterte. Offizielle Lizenzen hatte leider keines der Spiele zu bieten, weshalb Partien zwischen Eintracht Dortmund und SG Bremen Realismus-Fanatikern nur wenig Freude bereiteten. Abhilfe schafften auch hier der Editor und Datensätze aus dem Internet, die allerdings vor vielen Jahren bereits von der DFL untersagt wurden. 2006 erschien mit *Anstoss 2007* der letzte Serienableger, der allerdings mit etlichen Bugs zu kämpfen hatte. 2009 musste Ascaron Insolvenz anmelden – ob es jemals ein weiteres *Anstoss*-Spiel geben wird, steht in den Sternen.



Bundesliga Manager 1989-2001

1989 wagte der deutsche Entwickler Software 2000 mit dem *Bundesliga Manager* die ersten Schritte ins Fußball-Business. Nach ordentlichem Erfolg erkannte man schnell die Zeichen der Zeit, ersetzte zwei Jahre später in *Bundesliga Manager Professional* die etwas dröge wirkenden Textwüsten durch einprägsame Symbole und verpasste der Arbeits- und Spieloberfläche eine ordentliche Frischzellenkur, die auch heute noch ansehnlich ist. Auch hier konnte man die Geschicke seines Lieblingsvereins der 1. und 2. Bundesliga sowie die der damaligen Oberliga lenken und mit den üblichen Einflüssen zu Triumphen oder zum Untergang führen. Für die frühen Neunziger war *Bundesliga Manager Professional* erstaunlich komplett und bot neben taktischen Einflüssen auch Spielertransfers, Stadionausbauten oder Bankgeschäfte. Aufgepeppt wurden die Spiele durch teils skurrile Pixel-Animationen. Der *Bundesliga Manager* existierte mit vier weiteren Ablegern noch bis ins Jahr 2001, ein Jahr später war Software 2000 pleite.



1995

FIFA 96

Publisher: EA Sports
Systeme: 32X, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, PC, Playstation, Saturn, Super Nintendo,

1997

FIFA: Road to Worldcup 98

Publisher: EA Sports
Systeme: PC, Game Boy, Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, Playstation, Nintendo 64





1997

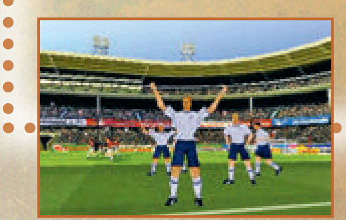
International Superstar Soccer Pro

Publisher: Konami
System: Playstation

1999

This Is Football

Publisher: Sony
System: Playstation



TRIVIA

Der Fussball-Manager-Fluch

Entlassungen gehören im Fußballgeschäft zur Tagesordnung. Und wie beschleunigt EA Sports den Rauswurf eines Funktionärs? Genau, indem man mit ihm das Cover des *Fussball Managers* ziert. 2003 prangte Lothar Matthäus höchstpersönlich auf dem Titelbild – und wurde zum Ende der Saison beim SK Rapid Wien als Trainer gefeuert. 2004 erwischte es nach 34-jähriger Vereinszugehörigkeit Reiner Calmund bei Bayer Leverkusen, 2007 gab Thomas Doll wenige Wochen nach Erscheinen das Coaching-Zepter aus der Hand. Weitere Beispiele gefällig? Hans Meyer wurde 2008 beim 1. FC Nürnberg „gegangen", bei Ralf Rangnick dauerte es immerhin einige Monate, während sich der FC Schalke 04 von Felix Magath im Jahr 2011 trennte. Zuletzt verabschiedete sich Mainz-Trainer Thomas Tuchel (*FM 2012*) und Thomas Schaaf (*FM 2006*). Nur Bundestrainer Jogi Löw (*FM 2009*) hat bis Redaktionsschluss „durchgehalten". Ob am Fluch etwas dran ist? In der aktuellen und letzten Version verzichtete EA auf das Konterfei eines realen Trainers oder Managers.



Fäkalien



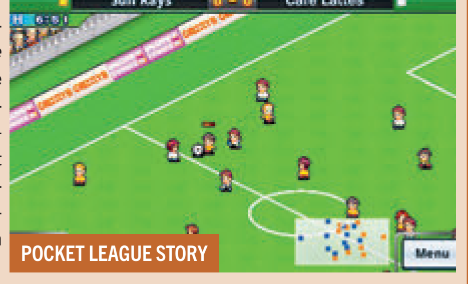
Kein anderer als Deutschlands Torwartlegende Sepp Maier macht es sich 1993 im lässigen Trainingsanzug der deutschen Nationalmannschaft auf dem Cover zu Acclaims *Champions World Class Soccer* für Mega Drive und Super Nintendo gemütlich. So weit, so unspektakulär. Der eher durchschnittliche Kick wurde für uns Deutsche erst interessant, wenn es zum Elfmeterschießen kam, denn dann prangte auf dem Bildschirm in großen Lettern die Aufforderung zu etwas, das wir lieber auf dem stillen Örtchen erledigen.

Fußball für unterwegs


NEW STAR SOCCER

Auch vor Smartphones und Tablets macht die Fußballbranche nicht Halt. Lassen sich abgespeckte Varianten von *FIFA* und *PES* aufgrund mäßig präziser Touchscreen-Eingaben eher schlecht steuern, sind es alternative Spiele wie *New Star Soccer* (Android, iOS), die trotz schlichter Optik und simpelster Steuerung hohes Suchtpotenzial bergen. Im Karrieremodus geht es darum, das eigene Spielertalent aus den unteren Ligen eines beliebigen Landes zur Weltspitze zu führen. Dies geschieht einerseits via Training, andererseits durch reine Spielpraxis in den Ligaspielen. Das Spielsystem ist so einfach wie genial: Im Text-Zeitraffer beobachtet ihr das Match und werdet in aller Regelmäßigkeit – abhängig davon, wie gut ihr euch mit dem Team versteht und es eure eigenen Fähigkeiten zulassen – an den Ball gebeten. Nach der Pfeileingabe, mit der ihr die Richtung der Pille bestimmt, folgt die Großaufnahme des Balles, der mit dem Finger als Fußersatz gesteuert wird. Bei erfolgreichem Abschneiden folgen schon bald die Angebote höherrangiger Clubs. Den Titel gibt's übrigens auch als Browser-Spiel.

Ebenfalls empfehlenswert ist die witzige Manager-Simulation *Pocket League Story* (Android, iOS) von Kairosoft, die sich bereits mit *Game Dev Story* und *Dungeon Village* einen Namen gemacht haben. In der Rolle des Teammanagers müssen hier in quietschbunter Pixelgrafik Talente herangezüchtet und entdeckt werden, um mit dem eigenen Verein in die nächsthöhere Spielklasse aufzusteigen. Die humoristische Simulation bietet mit Trainingsplänen, individuellen Spielergesprächen, Sponsoren- und Fan-Akquise und einer gehörigen Portion Spieleinfluss erstaunlich viel Tiefgang für ein Zwischendurch-Spiel.



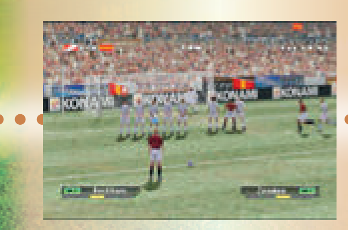
POCKET LEAGUE STORY

Sonic X Vapor

Sega-Maskottchen Sonic und Fußball passen auf den ersten Blick nicht so recht zusammen. Dies hielt den Sportartikelhersteller Nike vor zwei Jahren jedoch nicht davon ab, in Kooperation mit Sega ein Werbevideo auf Youtube zu veröffentlichen. Klickt man im Werbespot zum „Vapor X"-Schuh gegen Ende auf die Werbebande, gelangt man zu einem Sonic-Minispiel, in dem man den blauen Igel mittels Leertaste springen und Fußbälle abschießen lässt.

auch die Ansprüche der Spieler zu. Spätestens seit auf dem Bildschirm Spielergesichter, Trikotwerbungen und unterschiedliche Frisuren auch erkennbar sind, werden Spiele, die ohne offizielle Lizenzen daherkommen, von den Konsumenten häufig (vor)schnell verschmäht. Die Steuerung von Spielern, deren Namen entweder komplett verunstaltet oder nur durch Buchstabendreher unkenntlich gemacht wurden, bereitet deutlich weniger Freude, als wenn – wie in *FIFA* – selbst ein Duell zwischen Fortuna Düsseldorf und Wigan Athletic mit vollständig lizenziertem Kader aufwartet. Hat da wer „Pomatski" gesagt?
Die Internet-Community ist insbesondere bei Konamis *Pro Evolution Soccer*-Serie beziehungsweise dem japanischen Äquivalent *Winning Eleven* besonders fleißig, indem sie nicht nur das gesamte Spiel in mühevoller Kleinstarbeit „nachlizenziert", sondern auch neue Stadien kreiert oder Fangesänge ins Spiel einbaut. Für Freaks ein wunderbarer Zeitvertreib – doch für den Otto Normalverbraucher, der nur mal eben ein bisschen WM-Flair im Wohnzimmer genießen möchte, ist das zu viel des Guten.

Apropos Flair: Der Kick per Gamepad mutierte seit dem ersten Schritt in die dreidimensionale Welt durch Segas *Virtua Striker* (1994) zur spielbaren Fußballübertragung. Live-Kommentatoren wurden bereits in der 16-Bit-Ära durch wenige Sprachsamples wie „Goal!", „Free Kick!" und „Red Card!" eingesetzt und gehören seit dem Einsatz von CDs und dem damit einhergehenden Speicherplatz-Plus zum Standardrepertoire der Entwickler. Teilweise beschleicht uns aber das Gefühl, dass genau diese Technik in



2002
Pro Evolution Soccer
Publisher: Konami
Systeme: Playstation, Playstation 2

Konamis *PES*-Reihe ist vor allem in südamerikanischen Ländern ein Hit – zahlreichen Original-Lizenzen des CONMEBOL-Verbandes sei Dank.

den vergangenen zehn Jahren am wenigsten Überarbeitung erfahren durfte. Häufig genug passt das, was bekannte Kommentatoren wie etwa Hansi Küpper und Wolff Fuss in den *PES*-Spielen von sich geben, nicht im Geringsten zum Spielgeschehen.

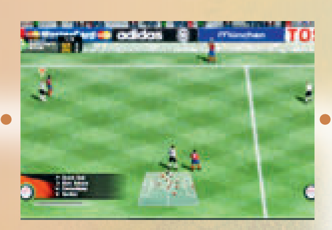
Weitere wichtige Entwicklungen sind vor allem im Bereich Realismus zu finden: Die Ballphysik moderner Fußball-Simulationen erlaubt von Schüssen im Stolpern über übereilte Direktschüsse und Flatterbälle bis hin zu Bogenlampen und Drop-Kicks nahezu alle Finessen des echten Sports – allesamt mit korrekt berechneten Flugbahnen. Und auch die individuellen Eigenschaften der Spieler kommen immer mehr zum Tragen; ein Star-Stürmer wie Lionel Messi vom FC Barcelona dribbelt etwa in *FIFA 14* um einiges eleganter und trifft das Tor wesentlich sicherer als ein Kicker aus der Zweiten Bundesliga.

Taktisches Allerlei

Nicht erst seit Jürgen Klopp bei der WM 2006 und der EM 2008 fußballinteressierten Zuschauern im ZDF Taktik-Nachhilfestunden erteilte und Webseiten wie Spielverlagerung.de sich einzig und allein mit Spielstrategien beschäftigen, sind Fans an Themen wie „falschen Neunen“, „Pressing und Gegenpressing“ oder „Umschaltverhalten“ interessiert. Das spiegelt sich auch in den Möglichkeiten der Formationsmenüs von Fußball-Games vor und während der Partien wieder, in denen man inzwischen bis ins kleinste Detail Thomas Tuchels bekannten „Matchplan“ erstellen kann – etwas, wovon Spieler von Klassikern wie *Kick Off* nur träumen konnten.

Für Managerspiele ist eine solche Option ohnehin seit vielen Jahren essenziell. Immer interessanter wurden taktische Finessen auch wegen der Einbindung realer Spieler samt ihrer Stärken und Schwächen ins Spielgeschehen. Dies gilt ebenso für Online-Partien und die beliebten weltweiten (in)offiziellen Turniere: Häufig genug entscheidet dort nicht nur das reine Können, sondern auch die richtige Taktik und das Spielverständnis. Nicht ohne Grund gehört *FIFA 14* auf den neuen Konsolen PS4 und Xbox One zu den Top 3 der meistgespielten Onlinespiele, unter anderem auch wegen Mehrspielermodi wie „11 gegen 11“ oder spaßigen Online-Turnieren.

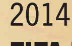
Warum EAs *FIFA Fußballweltmeisterschaft Brasilien 2014* nur für die PS3 und die Xbox 360 erschienen ist und die aktuelle Generation außen vor gelassen wird, bleibt jedoch ein Geheimnis der Entwickler. Dennoch freuen wir uns auf die kommende WM – und hoffen auf zeitige Kader-Updates für die PC- und Next-Gen-Version von *FIFA 14*. Und natürlich auf den ersten deutschen Weltmeister-Titel seit 1990 – Zeit wird's nämlich. ❑



2006
FIFA WM 2006
Publisher: EA Sports
Systeme: Gamecube, PC, Playstation 2, PSP, Xbox, Xbox 360

2010
PES 2011
Publisher: Konami
Systeme: PC, Playstation 3, Xbox 360





2013
FIFA 14
Publisher: EA Sports
Systeme: PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One

2014
FIFA Fußball-WM Brasilien 2014
Publisher: EA Sports
Systeme: Playstation 3, Xbox 360



Das Pen&Paper-Rollenspiel *Vampire: The Masquerade* lieferte die Basis für die Spielwelt des eingestellten Online-RPGs *World of Darkness*.

Lebe wohl, World of Darkness!

Eve Online-Entwickler CCP lässt sein vielversprechendes Vampir-MMOG gnadenlos verbluten – die Fans sind ratlos. Was zum Dracula ist passiert?

Von: Sönke Siemens/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Wieder verschwindet ein leuchtender Stern vom Online-Rollenspiel-Firmament. Und ein besonders heller noch dazu. Am 4. April 2014 gab der isländische MMOG-Spezialist CCP die Einstellung von *World of Darkness* bekannt. 56 Mitarbeiter der US-Niederlassung in Atlanta verlieren ihren Job. Der noch verbleibende Rest soll fortan andere CCP-Studios bei der Weiterentwicklung zukünftiger *Eve*-Projekte unterstützen.

Düsteres Online-Epos für Erwachsene

Doch wie konnte es überhaupt so weit kommen? Was hat CCP-Chef Hilmar Veigar Pétursson dazu bewogen, der von Spitzzahn-Fans seit Jahren herbeigesehnten Blutsauger-Orgie einen Pflock ins Herz zu rammen? Um diese Fragen beantworten zu können, lohnt zunächst ein Blick auf die zweifelsohne äußerst ambitionierten Gameplay-Vorhaben von *World of Darkness* (kurz: *WoD*). Einfach schwindelerregend, was die Isländer mit diesem Projekt alles vorhatten! Das beginnt schon bei der Wahl des Spieluniversums: Das komplexe Pen&Paper-Rollenspiel *Vampire: The Masquerade* des amerikanischen Verlags White Wolf – den CCP Games 2006 übernommen hatte – stand Pate. Zur besseren Einordnung: *Vampire: The Masquerade* spielt in der Gegenwart und skizziert eine Welt des moralischen Verfalls. Sex, Gewalt und Intrigen geben den Ton an – perfekte Voraussetzungen für ein durch und durch erwachsenes Online-Rollenspiel!

Das Gameplay-Grundkonzept von *WoD*: Die Mehrzahl der Spieler startet zunächst als Mensch. Ein Zustand, der jedoch meist nicht allzu lange anhält, denn hinterhältige Blutsauger mit übernatürlichen Kräften lauern überall. Einmal transformiert, wäre ein primäres Spielziel gewesen, in der Vampir-Hierarchie aufzusteigen. Durch hart erkämpfte Siege bei tobenden Clan-Kriegen; aber auch durch Erfolge bei immer wieder innerhalb der Spielwelt abgehaltenen Wahlen. Zu diesem Zweck stellten



World of Darkness positionierte sich von Anfang an als MMOG ausschließlich für Erwachsene.



Mit Nvidia entwickelte CCP eine Technologie für die realistische Darstellung und Beleuchtung von Kleidung.



Atmosphärische Häuserschluchten in schummrigem Licht: Ein im März 2012 veröffentlichter „Graphic Test“, sollte demonstrieren, was die Engine zu leisten vermag.

die Macher zahlreiche gesellschaftliche Ämter mit unterschiedlichen Machtbefugnissen in Aussicht. Wer sich besonders raffiniert anstellt, hätte es gar zum „Prinzen der Stadt“ bringen können. In dieser mächtigsten aller Positionen hätte er dann zum Beispiel die Möglichkeit gehabt, sogenannte „Bloodhunts“ auszurufen. Kurz gesagt einen Appell an die Gemeinschaft, verhasste Spieler zu liquidieren – natürlich nur, wenn diese mehrheitlich zustimmen. Und, richtig vermutet, dank Permadeath-Funktion wären getötete Charaktere tatsächlich vom Server gelöscht worden. Harter Tobak! Aber eben auch ein sehr probates Mittel, Machtspielchen aller Art und die in diesem Genre so wichtige ständige soziale Interaktion voranzutreiben.

Unglaublich viel Potenzial

Anders formuliert: *WoD* war im Kern so angelegt, dass es seine vollen Möglichkeiten erst entfaltet, wenn seine Teilnehmer regelmäßig kommunizieren, intrigieren, Allianzen schmieden, ihre Widersacher öffentlich bloßstellen und dergleichen mehr. Wirft man nun noch das grandiose Artdesign, eine coole Charakter-Animationstechnologie, die Möglichkeit, zwischen drei völlig verschiedenen Gameplay-Stilen wählen zu können sowie einen Single-Server-Ansatz in die Waagschale, wird langsam klar, warum das Projekt so viel Potenzial besaß. Das größte Problem: Das Entwicklerteam, angeführt von Senior Producer Chris McDonough, war nicht in der Lage, der Weltöffentlichkeit glaubhaft zu beweisen, dass all diese Komponenten sinnvoll ineinandergreifen. Vielmehr servierte man seit der offiziellen Ankündigung im August 2008 regelmäßig immer neue Informationshappen, die zwar stets den Blutdurst von Fans und Presse weckten, unterm Strich aber meist mehr Fragen aufwarfen als sie beantworten konnten.



Beim Timing verschätzt? CCP Atlanta verwendete viel Zeit darauf, komfortable Entwickler-Tools zu schaffen.

2010 etwa lanciert CCP den sogenannten Animatic-Trailer. Die Kamera zoomt durch New Yorker Häuserschluchten, vorbei an vermummten Gestalten und hinein in eine Kathedrale. Dann die ersten schnellen Schnitte: Melancholische Violinenklänge untermalen Bilder der Wollust und Begierde, zeigen sich labende Vampire an unterschiedlichsten Orten. Es folgen rasch verwischende Standbilder: Jemand hechtet durch einen U-Bahn-Zug, springt von einem Wolkenkratzerdach zum nächsten, dann der Zoom auf eine mit Blut getränkte Badewanne samt einer nackten Frau darin – als Appetithappen für Fans sicherlich gut gemacht. Doch echtes Gameplay? Oder zumindest etwas, das danach aussieht? Pustekuchen!

Im Oktober 2011 folgt eine erste Hiobsbotschaft: CCP wird die *WoD*-Belegschaft reduzieren und Entwicklerkapazitäten auf *Eve Online* umleiten. Einen Veröffentlichungstermin will man nicht herausrücken. Immerhin, ein Jahr später ein Hoffnungsschimmer im Rahmen des jährlich stattfindenden *Eve*-Fanfests in Reykjavik. Während einer knapp 41-minütigen Präsentation erläutert Chris McDonough haarklein, woran sein noch knapp 55-köpfiges Team bisher gearbeitet hat. Eine elegant gestaltete Powerpoint-Präsentation zeigt eine Liste mit unzähligen Aktivitäten: Office eingerichtet, hochkarätiges Team zusammengestellt, Entwickler-Tools erstellt, Gameplay designt, Prototypen gebaut, Movement- und Building-Tech entworfen, Sandbox gebaut, Rendering-Software für Stadt und Charaktere geschrieben und einiges mehr. Im Anschluss folgen ein paar ulkige Videos aus dem Studio sowie ein recht aufschlussreiches Q&A mit weiteren Studiogrößen. Doch auch diesmal: kein Gameplay, sondern viel PR-Schaumschlägerei und coole Sprüche.

Viel Augenwischerei

Ein weiteres Jahr verstreicht, dann endlich die vermeintliche Erlösung: Abermals auf dem Fanfest serviert CCP – nach umfangreicher Video-Präsentation der zugegebenermaßen sehr beeindruckenden Entwickler-Tools – eine erste Gameplay-Sequenz. Die Menge jubelt. Leider sickert schnell durch, dass die Szene optisch geschönt war, nicht live vorgespielt wurde und überhaupt nur eine Art „So könnte es aussehen“-Demo sein sollte. Die abschließend angesetzte Frage-und-Antwort-Runde fördert zwar weitere spannende Spielideen zutage, hinterlässt aber ebenfalls einen faden Beigeschmack, zentrale Punkte des Gameplay-Aufbaus sind weiterhin nicht klar abgesteckt.

Das Ende und das Warum

Knapp zehn Monate später der Schock: *WoD* wird eingestellt. Konkrete Gründe? Will CCP auch auf Nachfrage nicht nennen. Am wahrscheinlichsten ist jedoch ein Mix verschiedenster Negativfaktoren, allen voran der bereits 2012 von McDonough erwähnte, deutlich unterschätze Aufwand, überhaupt erst mal ein technologisches Grundgerüst zu schaffen. Klar, man konnte einige Komponenten von *Eve* übernehmen, aber eben nur einige. Bedenkt man nun, wie früh und wie vollmundig der Titel angekündigt wurde, entstand eine Erwartungshaltung, der das immer weiter zusammengeschrumpfte Team irgendwann einfach nicht mehr gerecht werden konnte. Und so bleiben am Ende vor allem Wehmut, Kopfschütteln – und ein bisschen Hoffnung. Ersteres, weil die Lizenz einfach zu fruchtbar ist, um sie unbeackert liegen zu lassen. Letzteres, weil viele Fans offenbar immer noch fest an *World of Darkness* glauben und nun einfach selbst das Ruder in die Hand nehmen, um CCP doch noch umzustimmen. Aktuell mit zahlreichen Unterschriftenaktionen auf change.org. Nun denn, worauf wartet ihr noch? ❑

Unreal Engine 4: Stand der Dinge

Von: Frank Stöwer

Vor zwei Jahre debütierte Epics UE 4. Seither hat sich einiges getan. Zeit für ein Update!

Zwei Jahre liegen zwischen Debüt und Verfügbarkeit der Unreal Engine 4. Mittlerweile hat Epic nicht nur die Version 4.1 veröffentlicht, die jetzt auch Linux-Betriebssysteme sowie die Next-Gen-Plattformen unterstützt und sogar im monatlichen Abo für 19 US-Dollar zu haben ist. Es sind auch schon vier Technologie-Demonstrationen (Techdemos) im Internet gelandet, die einen Ausblick auf die mit der UE 4 mögliche Grafikqualität bieten. PC Games hat sich einerseits alle vier Demos – Elemental, Cave, Reflections & Examples – angesehen, um euch erste Analysen über Qualität, Leistungshunger und Multithreading zu liefern. Andererseits möchten wir auch die Informationslage zu möglichen Titeln mit Epics modernstem Spielemotor sowie zur Unterstützung von Plattformen und Bertriebssystemen aktualisieren.

Demos laden und begeistern lassen

Anfang Mai fanden diverse Techdemos der UE 4 den Weg ins Internet. Obgleich die Quelle dieser Downloads nicht Epic Games selbst ist, handelt es sich um offizielle Demonstrationen, die im neuesten Unreal Development Kit, kurz UDK, enthalten sind. Ein (oder mehrere) Nutzer hat aus diesen Demos lauffähige Programme generiert. Um diese auf eurem PC auszuführen, benötigt ihr neben Win 7/8.x und einer DX11-fähigen Grafikkarte das Visual C++ Redistributable Package für Visual Studio 2013. Da die Downloads nicht aus offiziellen Quellen stammen, geschieht das Herunterladen und Entpacken auf eigene Gefahr!

UE 4: Der technische Hintergrund

In der Unreal Engine 4 spielen Partikel eine große Rolle und gehören definitiv zu den Hinguckern aller vier Techdemos. Per Prozessor ist die dargestellte Teilchenflut kaum flüssig realisierbar, weshalb die Partikel vom Grafikprozessor berechnet werden. Die veröffentlichten Demos sind jedoch nur als Vorschau der Möglichkeiten anzusehen, Epic geht hier nicht an den Rand des Machbaren. Das bald anstehende UDK-/Engine-Update auf Version 4.2 soll jedoch auch die ausführbaren Demos erweitern. Neben den Partikeln und dem exzessiven Post-Processing verdient auch das neue, in den Demos standardmäßig aktive Anti-Aliasing Erwähnung: Die Epic-Mannen gehen über MSAA und FXAA hinaus und implementieren ihr eigenes, auf allen Grafikchips lauffähiges TXAA. Hierbei kommt unter anderem eine temporale Komponente zum Einsatz, welche die Informationen aufeinander folgender Frames vermengt und damit in Bewegung Pixel- und Kantenflimmern weitgehend eliminiert. Wie Nvidias TXAA bleibt auch bei Epics Eigenbau etwas Bildschärfe auf der Strecke. Diesem Umstand begegnet man am besten mit Downsampling, was zusammen eine sehr gute Qualität ergibt.

Die abgespeckte Elemental-Demo

Die derzeit bekannteste Demo, Elemental, wurde der Öffentlichkeit bereits vor zwei Jahren am PC präsentiert und stellt das erste bewegte Material der Unreal Engine 4 dar. Wer hoffte, diese Pracht nun am eigenen PC zu bestaunen, wird enttäuscht, denn bei der zum

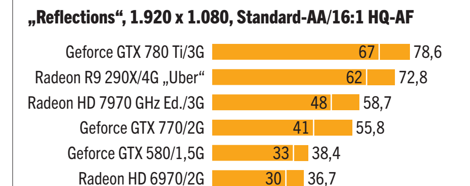


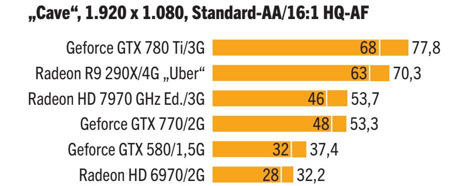
Pfützen und Wasserlecks demonstrieren bei der Cave-Demo die Reflexionsfähigkeiten der Unreal Engine 4.

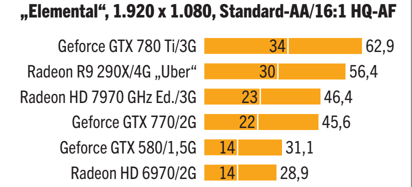


Der Elemental-Demo-Download ist eine der PS-4-Version ähnelnde Variante, bei der Rendertricks fehlen.

ERSTE LEISTUNGSMESSUNGEN MIT DEN UNREAL-ENGINE-4-DEMOS







System: System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win 7 x64, Catalyst 14.4 WHQL, Geforce 337.61 Beta **Bemerkungen:** Aktuell sind Besitzer einer GTX 770 und HD 7970 Gigahertz-Edition sowie der beiden GPU-Flaggschiffe Nvidia GTX 780 Ti und AMD R9 290X für Titel mit Unreal-Engine-4-Technik für alle Details inklusive Kantenglättung gut gerüstet. Die GTX 580 ist dagegen schon leicht überfordert.

Min. **Ø Fps**
▶ Besser

Download verfügbaren Elemental-Demo handelt es sich um eine der Playstation-4-Version ähnelnde Variante, welcher einige Effekte fehlen: Weder die globale Beleuchtung der ursprünglichen PC-Demo noch die Wolkenschatten sind zu sehen. Hinzu kommt ein deutlicher Rückgang der dargestellten Partikel (Schneeverwehungen, Nebel), auch Tiefenschärfe, Polygonmenge und Texturauflösung wurden reduziert. Dafür bietet die Demo ein erweitertes Ende, in dem ein Eis-Elemental aus einer Felswand bricht. Zum Schlagabtausch mit seinem Artgenossen aus Lava kommt es jedoch nicht.

Cave, Reflections & Effects

Mit „Cave“ steht eine weitere Demonstration der Unreal Engine 4 bereit, in der man sich anders als bei „Elemental“ frei bewegen kann. Schauplatz des Geschehens ist die namensgebende Höhle, aus der man jedoch auch ins ewige Eis hinausspazieren kann – ein sehenswerter Schneesturm inklusive. Alte Hasen fühlen sich hier womöglich an ein Hack-'n'-Splay-Spiel aus dem Jahr 2000 rund um die nordische Mythologie erinnert, das auf der ersten Unreal-Technologie basiert.

Die Demo „Reflections“ spielt hingegen in der urbanen Gegenwart und bildet eine verlassene U-Bahn-Station ab. Hier finden sich noch mehr Pfützen und Wasserlecks als in der Höhle, um die Reflexionsfähigkeiten der Unreal Engine 4 abzubilden. Remedys eloquenter Rächer *Max Payne* streifte einst durch einen ähnlichen Schauplatz (Roscoe Street Station) und setzte damit grafische Maßstäbe, sieht gegen diese UE 4-Demo jedoch sehr alt aus.

Die vierte Demo, „Examples“, findet zu Unrecht kaum Erwähnung in Videos und Diskussionen rund um die Unreal Engine 4. Das mag an ihrer simplen Inszenierung liegen: Einmal geladen, landet ihr als Herr der Tasten inklusive WASD-/Maussteuerung in einem sterilen, an Valves Portal erinnernden Raum voller Effekte auf Partikelbasis. Hier lassen sich diverse Einsatzzwecke für die GPU-beschleunigten Partikel begutachten, darunter natürlich Elemente wie Feuer, Funken, Wasser und Rauch – Schattenwurf inklusive. Einen derartigen Showroom hatte Epic bereits bei der Unreal Engine 3 im Programm, allerdings ohne öffentlichen Download. Wer sich an die legendären Testlevels von *Serious Sam: The 1st & 2nd Encounter* erinnert, weiß, was ihn erwartet.

Mehr Pixel und Bilder pro Sekunde in den Techdemos

So schön die UE 4-Techdemos ab Werk sind, sie laufen weder in einer hohen Auflösung noch mit höchstmöglicher Bildrate. Die in jeder Demo enthaltenen, zahlreichen Konfigurationsdateien laden zum Ausprobieren ein und erlauben es auch, die gewünschte Auflösung einzustellen und das Frame-Limit von 62 Fps abzuschalten. Falls ihr beispielsweise die native Auflösung eures Bildschirms nutzen möchtet, öffnet ihr die **GameUserSettings.ini** im Unterverzeichnis **Windows NoEditor\Elemental\Saved\Config\WindowsNoEditor**. Hier lassen sich diverse valide Auflösungen eintragen, etwa **ResolutionSizeX**=**1920**; **ResolutionSizeY**=**1080** für Full High Definition. Eine Downsampling-Auflösung ist ebenfalls möglich, wird von der Unreal Engine 4 derzeit aber nur verwendet, wenn man die gleiche Auflösung vorher auf dem Desktop einstellt.

Um das Fps-Limit bei 62 loszuwerden, öffnet ihr die **Engine.ini** im gleichen Verzeichnis, fügt die folgenden Befehle ein und speichert die Datei unter gleichem Namen ab:

```
[/Script/Engine.Engine]
bSmoothFrameRate=false
MinSmoothedFrameRate=0
MaxSmoothedFrameRate=0
```

> „Unsere Benchmarks belegen: Sowohl Nvidia als auch AMD sind für die UE 4 gerüstet.“


Partikeleffekte gehören zur Render-Paradedisziplin der Unreal Engine 4 und sind in allen Demos vorhanden.


Bei Elementen wie Lava, Funken und Rauch – Schattenwurf inklusive – nutzt die UE 4 GPU-beschleunigte Partikel.

Starker Mehrkerner gefragt
So schön die Skalierung mit der vorhandenen Grafikleistung ist (siehe Grafikkarten-Benchmarks Seite 87), vor allem die Elemental-Demo benötigt einen sehr starken Prozessor, um in Fahrt zu kommen. Stärke bedeutet in diesem Fall eine hohe Pro-MHz-Leistung, da die aktuellen Demos nur bedingt zu Multithreading fähig sind. Vorteile durch SMT/CMT stellen sich laut unseren Messungen nicht ein. Auf einem AMD FX-8350, den wir im Zusammenspiel mit einer GTX Titan einsetzten, nutzt Elemental im Mittel drei bis vier Threads (von acht), weshalb die mittlere Bildrate bei etwa 40 Fps stagniert.

UE 4: Vorläufiges Performance-Fazit
Unsere Benchmarks (siehe vorherige Seite) belegen, dass sowohl AMD als auch Nvidia für die Unreal Engine 4 gerüstet sind. Die Grafikkarten beider Firmen sind in der Lage, die zur Verfügung stehenden Technologie-Demos fehlerfrei und (auflösungsabhängig) flüssig darzustellen. Wie üblich, haben Geforce-Grafikkarten unter Full HD (1080p) Vorteile gegenüber Radeon-Modellen, Letztere brechen jedoch mit steigender Pixelmenge geringer ein und erreichen spätestens in Ultra HD (nicht im Benchmark) einen Gleichstand. Es bleibt abzuwarten, wie die Lage in den ersten „echten" Anwendungen und Spielen (siehe Übersicht Seite 89) auf Basis der Unreal Engine 4 aussieht.

„Für 19 US-Dollar monatlich bekommt man die komplette UE 4 mit allen Tools."

Details zum Udpate auf Version 4.1
Rund einen Monat nach der Veröffentlichung der Unreal Engine 4 für die Entwicklergemeinde und der Einführung eines Abo-Modells im Rahmen der Entwicklermesse GDC 2014 (siehe Kasten unten) bringt Epic Games das erste große Update: Mit der Unreal Engine 4.1 gibt es eine Reihe neuer Features und Funktionen sowie erstmals Unterstützung für SteamOS und weitere Linux-Distributionen sowie Playstation 4 und Xbox One. Bei den Neuerungen handelt es sich unter anderem um Templates für fliegende und rollende Charakterbewegungen, eine verbesserte Ordnerorganisation, einen neuen Assistenten zum Löschen von Assets und ein Undo-Fenster zur Auflistung rückgängig gemachter Aktionen. Die komplette Änderungsliste hält das Entwicklerstudio auf seiner Webseite unter www.unrealengine.com/blog/41-release-notes bereit.

Gratis Unterstützung für Entwickler
Eine weitere Besonderheit betrifft die Verfügbarkeit für Playstation 4 und Xbox One: Bei Sony und Microsoft registrierte Entwickler (im letzteren Fall betrifft das auch unabhängige Spieleentwickler, kurz Indies) erhalten fortan ohne Zusatzkosten Zugang zum Quelltext der neuen Engine-Version und können diesen entsprechend nutzen. Damit ist die aktuelle Ausbaustufe des traditionsreichen Spielegrundgerüsts laut Epic Games die erste am Markt befindliche Engine, die es Entwicklern ermöglicht, Konsolen, PC, Mac, SteamOS, Mobilgeräte und Web-Anwendungen sowie Oculus Rift und Sonys Project Morpheus zu adressieren. Darüber hinaus wurde für Abonnenten auch die Elemental-Tech-Demo frei verfügbar gemacht, die Entwicklern zur Anschauung und für die Weiterverwendung von Assets dienen soll.

Daylight: Erster Titel mit UE 4
Der erste fertige Titel, in dem die Vorzüge von Epics Rendermotor in

UE 4-TECHNIK IM MONATSABO

Auf der Game Developers Conference 2014 ließ Epics Tim Sweeney die Bombe platzen: Für 19 US-Dollar im Monat gibt es vollen Zugriff auf die UE 4 – kompletter Quellcode inklusive. Statt Millionengebühren werden nur fünf Prozent der Spieleinnahmen fällig.

Zunächst präsentierten Tim Sweeny und sein Epic-Kollege Zak Parrish unserem Mann vor Ort, Roland Austinat, nach einer erneuten 1080p-Vorführung des „Infiltrator"-Trailers aus dem letzten Jahr ein paar kurze Demos. Hier bauten die beiden Entwickler aus ein paar simplen Elementen einen fesch aussehenden Raum mit Möbeln, Parkett und Beleuchtung zusammen, spielten mit physikalisch basierten Materialien herum und demonstrierten, wie Neulinge mithilfe sogenannter Blueprints einfach ins Spieledesign einsteigen können. Dann aber ließ Tim Sweeney die Katze aus dem Sack: „Weil die Unreal Engine nicht nur für große Teams, sondern auch für Indies und vielleicht sogar ambitionierte *Minecraft*-Spieler geeignet ist, legen wir unser altes Vertriebsmodell zu den Akten." Ab sofort (Stand 20.3.2014) kann jeder ein jederzeit kündbares Abo für 19 US-Dollar monatlich abschließen und bekommt dafür die komplette Unreal Engine 4 mit allen Tools, um damit Spiele für PC, Mac, iOS und Android zu erstellen. Und das ist nicht alles, so Epics Mastermind weiter: „Wer richtig tief in die Materie einsteigen will, lädt den Quellcode herunter und hat völlig legal Zugriff auf Epic Games' Kronjuwelen – dafür waren bislang mehrere Millionen US-Dollar fällig."

Für kostenlos weitergegebene Spiele fallen laut Sweeney keine weiteren Gebühren an. Verdient ein Entwickler mit seinem Spiel Geld, so der Epics-Präsident, muss er fünf Prozent der Bruttoeinnahmen an Epic Games abführen – dazu gehören Einnahmen aus dem Verkaufspreis, etwaigen In-Game-Transaktionen und aus im Spiel geschalteter Werbung. Spielentwickler unterstützt Epic weiterhin mit Foren, Fragen und Antworten auf einer dedizierten Webseite, mit Video-Tutorials und Anleitungen. Engine und Code werden über die Github-Plattform vertrieben. Für Konsolenspiele müssen allerdings nach wie vor Lizenzabkommen abgeschlossen werden, denn Microsoft und Sony lassen sich bei den Komponenten der Engine, die ihre Systeme betreffen, noch nicht so freimütig in die Karten blicken.

Mit diesem Schritt reagiert Epic ganz klar auf die große Popularität der Unity-Engine bei kleinen und mittelgroßen Entwicklern. Sie kommt etwa bei *Wasteland 2* (inXile) und *Pillars of Eternity* (Obsidian) zum Einsatz und ist aufgrund ihrer Flexibilität und ihres Preises sehr beliebt. Einige Demo-Spiele, die Epic mit dem Spielemotor veröffentlicht, sollen zeigen, dass sich die Unreal Engine 4 nicht nur für Shooter eignet. So führt Zak Parrish beispielsweise *Tappy Chicken* vor – einen *Flappy Bird*-Klon. Prompt fliegt er gegen eine Mauer und springt daraufhin in den Blueprint des Vogels, um den Flügelschlag „etwas präziser" zu gestalten – das geht mithilfe dieser Baupläne besonders einfach von der Hand. Die Shooter-Demo, die Parrish anschließend startet, sieht gut aus, indes mangelt es noch an KI-gesteuerten Gegnern. Ein Tower-Defense-Strategiespiel ist ebenfalls als Demo dabei.


In puncto Physik ist die Unreal Engine 4 ein Brett. Wasser kann sehr realistisch dargestellt werden.

Tim Sweeney programmiert Computerspiele und ist Gründer und Präsident von Epic Games

UE-4-SPIELE: VIEL GEPLANT, ABER BISHER WENIG ZU SEHEN

Obwohl bereits viele Entwickler angekündigt haben, ihrem neuesten Projekt die Unreal Engine 4 als Basistechnologie zu spendieren, ist bisher erst ein Titel erschienen.

Neben dem am 29.4.2014 veröffentlichten *Daylight* (siehe Testrubrik) gibt es nur wenige geplante UE-4-Spiele, zu denen es Screenshots oder spielbares Material gibt: *Caffeine* ist beispielsweise ein Indie- und Psycho-Horror-Spiel, bei dem ihr erkundet, was sich Schreckliches auf einer verlassenen Raumstation ereignet hat. Laut Entwickler Dylan Browne nimmt sich *Caffeine* Titel wie *Fear*, *Condemned* oder *Doom 3* als Vorbild. Um die Weiterentwicklung des Projekts zu finanzieren, hat der in Eigenregie an dem Spiel arbeitende Macher nun sogar eine Crowdfunding-Kampagne auf indiegogo.com gestartet. Ein weiteres Spiel, das Epic schon Ende 2011 vorstellte, ist *Fortnite*. Der Third-Person-Shooter, der Elemente wie Erforschung, schnelle Action, Bauen und anpassbare Charaktere verbindet, besitzt eine Cel-Shading-Optik, welche die UE 4 voll ausnutzen soll. Hier ist die Anmeldephase für die Alpha-Version bereit Mitte April gestartet.


FORTNITE


CAFFEINE


DAYLIGHT

Aktion bestaunt werden können, ist *Daylight*. Zu den visuellen Highlights des Horror-Spiels gehören unter anderem Global Illumination, HBAO+ (Horizon Based Ambient Occlusion Plus), NVDOF (Nvidia Depth of Field) sowie der TXAA-Kantenglättungmodus, der nur mit Geforce-Karten zur Verfügung steht. Dazu kommen GPU-Physx-Effekte (nur Nvidia-GPUs) wie Physx Turbulence, das für die Darstellung von Rauch und Nebel zuständig ist – das sollte in einem Horror-Titel nicht zu kurz kommen. Das APEX-Cloth-Modul, mit dem Stoffe physikalisch korrekt in Szene gesetzt werden, ist im Gegenzug für jede Grafikkarte verfügbar, da das Ganze vom Prozessor berechnet wird.

Kommt UT 4/Next gratis?

Bisher hatte Epic dementiert, der legendären *UT*-Reihe einen weiteren Spross mit UE 4 zu spendieren. Doch am 8.5.2014 gab man dann zur Freude der Fans des Shooters bekannt, dass man sehr wohl an einem neuen *Unreal Tournament* arbeite, das nur für Windows, Mac und Linux erscheint und kostenlos sein soll. Damit hat Epic die Community von Anfang an mit dabei, um die Entwicklung nach jedermanns Gusto anzupassen. Das klingt, als könne jeder am neuen *UT* mitwirken – natürlich in Kombination mit Epics Unreal Development Kit, das monatlich Geld kostet. Inwiefern sich diese Strategie auf Map-Packs und Erweiterungen auswirkt, bleibt abzuwarten.

BEI DIESEN TITELN WERKELT EPICS UNREAL ENGINE 4 IM HINTERGRUND*

Release Date	Titel	Genre	Plattform	Entwickler	Publisher
4/29/2014	*Daylight*	Survival Horror	PC (Windows), PS 4	Zombie Studios	Atlus
2014	*Caffeine*	Sci-Fi Horror	PC (Windows)	Incandescent Imaging	Steam
2014	*Fortnite*	Survival Horror	PC (Windows)	Epic Games	Epic Games
2014	*Ground Branch*	Taktik-Shooter	PS 4	Blackfoot Studios	Blackfoot Studios
2014	*Lily Bergamo*	-	PS 4	Grasshopper Manufacture	GungHo Online Entertainment
2014	*Network*	Action-Adventure	PC (Windows)	Virtus Studios	Virtus Studios
2014	*Red Awakening*	Ego-Shooter	PS 4, Xbox One	Domino Effect Studio	-
2014	*RIME*	-	PS 4	Tequila Works	Sony Computer Entertainment
2014	*Space Hulk: Deathwing*	Ego-Shooter	PC (Windows)	Stream on Studio	Focus Home Interactive
2015	*City of Titans*	Online-Rollenspiel	PC (Windows)	Missing Worlds Media	-
2015 Q4	*Dead Crusade*	Mittelalter-Action-Spiel	PC (Windows/Linux), Mac, TBA	Aesthetic Games	Aesthetic Games
2015	*Eden Star*	Sandbox Survival Game	PC (Windows)	Flix Interactive	Steam
2015	*H-Hour: World's Elite*	Taktik-Shooter	PC (Windows), PS 4	SOF Studios	SOF Studios
2015	*Obduction*	Adventure	PC (Windows), Mac (OS X)	Cyan, Inc.	Cyan, Inc.
2015 TBA	*Shadesman – Love Labyrinth*	Rollenspiel/Ego-Shooter	PC (Windows), Mac	ShadesMaster Studios	-
2015	*Wake Up Call*	Stealth Action	PC (Windows), Mac	Dark Synergy Studios	Dark Synergy Studios
2016	*Crackdown 3*	Action-Adventure	PC (Windows), PS 4, Xbox One	Ruffian Games	Ruffian Games
2016	*Without Memory*	Interactive Thriller	PS 4	Dinosaurum	TBA
noch nicht bekannt	*Car Industry*	Simulation	PC (Windows), Xbox One	Brasil Games	-
noch nicht bekannt	*EVE: Valkyrie*	-	-	CCP	CCP
noch nicht bekannt	*Fable Legends*	Action-Adventure	Xbox One	Lionhead Studios	Microsoft Studios
noch nicht bekannt	*Heavy Gear Assault*	Action	PC (Windows)	MekTek Studios	Stompy Bot Productions
noch nicht bekannt	*Primal Carnage: Genesis*	Action	PC (Windows), PS 4	Lukewarm Media	-
noch nicht bekannt	*Project Awakened*	Action	PC (Windows)	Phosphor Games Studio	-
noch nicht bekannt	*Project Legion*	-	-	CCP	CCP
noch nicht bekannt	*Project Stealth*	Action-Adventure	PC (Windows)	-	TBA
noch nicht bekannt	*Shadow Heroes: Vengeance in Flames*	Echtzeitstrategie	PC (Windows)	Allied Games Inc.	-
noch nicht bekannt	*Solus*	Survival Horror	-	Teotl Studios	-
noch nicht bekannt	*Take Down: Experimental horror game*	Psychological Horror	PC (Windows)	Broken Cat Studio	Broken Cat Studio
noch nicht bekannt	*Unreal Tournament 4/Next*	Ego-Shooter	PC (Windows/Linux), Mac	Epic Games	TBA
noch nicht bekannt	*Urban Terror HD*	Ego-Shooter	PC (Windows/Linux), Mac	Frozen Sand	Frozen Sand

*17 weitere Projekte diverser Entwickler besitzen noch keinen finalen Titel oder sind ein weiterer Reihenteil mit Unreal-Engine-4-Technik

Quelle: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Unreal_Engine_games#Unreal_Engine_4



Mittelerde ohne Gandalf und Orks, *Skyrim* ohne Drachen? Welche Zutaten braucht ein Rollenspiel, in dem sich Ritter tummeln?

Ritter ja, Drachen und Fantasy, nein!

Von: Stefan Weiß

Brauchen gute Rollenspiele zwingend übernatürliche Inhalte?

Rollenspieler lieben es, fantastische Mittelalter-Welten zu erkunden und mit Rüstung, Schwert und Feuerball finstere Unholde, Monster und Bestien Mores zu lehren. Das tschechische Entwicklerteam Warhorse Studios ist da anderer Meinung und arbeitet mit *Kingdom Come: Deliverance* an einem Mittelalter-Rollenspiel, das ganz ohne Drachen und Magie auskommt. Doch was macht überhaupt den Reiz an einem guten Rollenspiel aus? Wir haben uns dazu so unsere Gedanken gemacht.

Hurra, ich bin ein Held!

Wenn Fantasy-Rollenspieler über ihr Lieblings-Genre ins Schwärmen geraten, erzählen sie meist von ihren ruhmreichen Taten, die sie erlebt haben. Etwa, wie sie in *Skyrim* den mächtigen Drachen Alduin, den Weltenfresser erschlugen, oder gemeinsam mit anderen Spielern ein bildschirmfüllendes Magiefeuerwerk in *World of Warcraft* entfachten, um einen schweren Bossgegner zu legen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Blutsaugers, um in *Vampire: Bloodlines* als Kreatur der Nacht aufzutreten oder steigen in die Tiefen der schlimmsten Höllen hinab, um Beelzebub Diablo den sprichwörtlichen Teufel auszutreiben und mit Taschen voller Gold und Ausrüstung zurückzukehren.

Rollenspieler erinnern sich an ihre Begegnungen mit Untoten, Mutanten, Orks und all den anderen Kreaturen, welche die Bestiarien in Spielen wie *The Witcher, Baldur's Gate, Gothic* und Co eben aufbieten. Es geht ihnen um das Heldendasein, die Rettung bedrohter Welten, das Abtauchen in fantastische Rollen und Welten. Egal, ob als Solist in *Risen*, als Party-Manager in *Drakensang* oder im Raid-Verbund eines MMORPGs – es sind die magischen Momente, die „magic moments", die sich uns Rollenspielern förmlich ins Gedächtnis brennen. Gerade (Fantasy)-Rollenspiele üben genau diese „magische" Faszination auf die Spieler aus, dabei ist es unerheblich, ob dies am heimischen Tisch in Form eines Pen&Paper- oder Brettspiels geschieht, am PC oder auf der Konsole, oder gar in kostümierter Form bei einem Live-Rollenspiel (LARP). In einer fast einstündigen Dokumentation zum Thema Rollenspiele widmet sich beispielsweise Hobby-Regisseur und Filmemacher Michael Schilhansl ganz dieser Thematik und versucht, die Formeln dieser Faszination aufzuzeigen. Sein Beitrag „Nur ein Spiel" (zu sehen auf www.vimeo.com/160641412) macht deutlich, wie wichtig es den Spielern ist, die Fantasie schweifen zu lassen und eine Rolle darzustellen.

Fantastische Welten erleben

Man möchte fast meinen, dass es gerade im Fantasy-Gefilde der Rollenspiele eben ohne magische und monströse Zutaten auch gar nicht geht. Die Best-of- und Top-10/20/100-Listen im RPG-Genre sind randvoll mit Spielen, in denen ihr Universen rettet, Mutanten und Monster vermöbelt oder zum Superhelden mutiert. Hauptsache, es geht „fantastisch" im wahrsten Sinne des Wortes zu. Doch ist das



Fans von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* hatten die Idee, ein Mod-Projekt zu starten, das sich der Wikinger-Invasion in Britannien (865-1066 A.D.) widmen sollte. Leider wurde aus der Idee nichts.



Die Witcher-Reihe liefert packende Schwertkämpfe in einer authentisch gestalteten Mittelalterumgebung. Doch so ganz ohne Monster und Magie wäre Geralts Leben sicher weniger spannend.

wirklich die ultimative Formel für ein erfolgreiches Rollenspiel und gibt es da keine Alternativen? Müssen es immer Orks, Aliens, Goblins, Riesenratten, -spinnen, Golems und dergleichen in einer Welt voller Magie und Zauber sein, damit unser Heldengefühl in der Brust befriedigt werden kann?

„Nein, natürlich spielt auch eine authentische Umgebung eine wichtige Rolle“, geben befragte Spieler gerne zu Protokoll. Und ja, für Fantasy-RPGs schlägt sich das oft in mittelalterlich angehauchten Szenarien nieder. Je detailreicher und glaubwürdiger sie inszeniert sind, umso besser gelingt die Illusion, Teil einer fantastischen Welt zu sein. Wir denken dabei etwa an das Burgenlager in *Gothic 1* oder die überzeugenden Ortschaften in *The Witcher*, die Städte und Dörfer Tamriels in *Oblivion* und *Skyrim*. Orte, in denen man Schmiede bei ihrem Handwerk und Stadtwachen patrouillieren sieht oder dem Gesang von Barden lauschen kann. Eine gut designte Rollenspielwelt vermittelt dem Spieler Glaubhaftigkeit und Authentizität, dann fühlt er sich am wohlsten. Wenn es ein deutsches Rollenspielsystem gibt, das mit seiner Mittelalterszenerie seit zig Jahren präsent und beliebt ist, dann ist natürlich die Rede von *Das Schwarze Auge* und dessen Welt Aventurien. Hier wachen Community und *DSA*-Redaktion gleichermaßen darüber, dass alles in der Fantasy-Welt den Regeln und dem Kodex entspricht, der im Laufe der Jahre gewachsen ist.

Geht’s auch ohne Hokuspokus?

Eine stimmige Rollenspielumgebung ist gut und schön, doch wagt sich keines der zuvor genannten RPGs, allein auf die pure Authentizität oder Realität seiner Welt zu setzen. Magie und Monster sind stets gesetzter Bestandteil, mal mehr, mal weniger fokussiert. Und wenn es eben keine Fantasy ist, bedienen sich die Rollenspiele anderer übernatürlicher Themen wie etwa Science-Fiction, Horror, Steampunk oder Mysterien. Sind diese „irrealen“ Elemente also doch ein absolutes Muss fürs Genre? Ist es einfach nicht vorstellbar, ganz ohne Heilmagie, Buff-Zauberei, Feuerbälle und bizarre Monsterparaden für spannende Rollenspielunterhaltung zu sorgen?

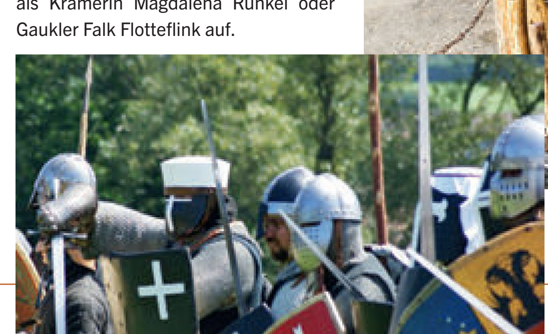
Abseits der digitalen Monsterschnetzel- und Charakterlevelei finden sich dazu gemischte Meinungen – und das schon in der Vergangenheit der Rollenspiele. In einer Studie aus den frühen Neunzigern zum Thema „Fantasy-Rollenspiele“ bei Jugendlichen ergibt eine Befragung darüber, was die Faszination eines Rollenspiels ausmacht, ein interessantes Ergebnis: An der Spitze der Faszinations-Säule nennen die Befragten: „die eigene Figur darzustellen, die erlebte Geschichte, Rätsel zu lösen“ aber ebenso wichtig ist ihnen der „fantastische Hintergrund“. Logisch, schließlich waren die Befragten ja allesamt Fantasy-Rollenspieler.

Eine gar schon 1986 erstellte und in Verlies-Ebenen statt in Kapitel unterteilte Untersuchung zur Struktur von Pen&Paper-Fantasy-Rollenspielen stellte unter anderem die Frage: „Was macht dir als Spieler am meisten Spaß?“ Die Antworten ergeben in der prozentualen Verteilung, dass mit 10,3 % Interaktion, Gespräche zwischen den Teilnehmern und Geselligkeit am wichtigsten sind, gefolgt vom Lösen schwerer Aufgaben und Überleben (9,5 %). Der Punkt Magie macht für den Spielspaß gerade mal 3,2 % aus. Aber auch hier fand die Be-

ZIEMLICH BELIEBT: GELEBTES MITTELALTER

Als Subkultur bezeichnet, erfährt die Mittelalterszene in Deutschland seit Ende der 1980er-Jahre stetigen Zulauf. Rollenspieler bilden dabei eine beliebte Untergruppe.

Alljährlich zeugen gut besuchte und wiederkehrende Mittelalter-Spektakel, Ritterturniere, LARP-Events sowie nachgestellte Schlachten von Mittelalter-Gruppen vom grundsätzlichen Interesse der Menschen an der Zeit von Rittern, Schwertern und Minnegesang. Mittelalter zieht irgendwie immer und übt einfach einen besonderen Reiz auf Groß und Klein aus. Als Kind baut man Burgen im Sandkasten und ficht mit Holzschwertern gegen Freunde Ritterduelle aus. Jugendliche und Erwachsene organisieren sich gar in Mittelalter-Vereinen, um diese Ära zu leben. Und so schlüpfen deren Mitglieder am Wochenende gerne in ihre Gewänder, um am Lagerleben eines Mittelalterspectaculums teilzunehmen. Sie hören auf, Frau Meier und Herr Müller von nebenan zu sein, und gehen stattdessen in ihren Rollen als Krämerin Magdalena Runkel oder Gaukler Falk Flotteflink auf.



Fotos: Florian Fraunholz

▲ Wie in einem Rollenspiel gehen Teilnehmer von Mittelalterfesten verschiedensten Berufen nach. Dazu gehört auch das Schmiedehandwerk.
◀ Cave Gladium ist ein jährlich stattfindendes Mittelalter-Lager, bei dem auch große Feldschlachten auf dem Programm stehen.



Gothic 2 zählt zu den Klassikern für Fans mittelalterlich geprägter RPGs. Ob das auch ohne seine Trolle, Schattenläufer und andere fantastische Gestalten so wäre?

Das Pen&Paper-Urgestein *Das Schwarze Auge* (hier in der PC-Variante *Drakensang*) bietet eine bis ins kleinste Detail ausgearbeitete Spielwelt, in der Magie nicht zwingend im Mittelpunkt steht.

fragung rein im Fantasy-Milieu statt. Doch gibt es im Pen&Paper-Bereich der Rollenspiele abseits von Fantasy, Science-Fiction, Horror und Co auch „reale“ Settings. In *Dogs in the Vineyard* etwa dreht sich alles um den Wilden Westen im Jahre 1875. Oder wie wäre es mit einer Runde *Private Eye* – einem deutschen Detektiv-Rollenspiel, das im spätviktorianischen London angesiedelt ist. Scheinbar lässt sich zumindest für Papier-und-Bleistift-Helden auch ohne Magie- und Monster-Zutaten ein schmackhaftes Rollenspiel erschaffen. Aber sind solch historische Szenarien und Zeitabschnitte auch Garant für ein gutes Video-Rollenspiel, wenn man sich rein auf authentische Inhalte konzentriert? Neben dem beliebten Mittelalter-Szenario wären sicher auch andere Epochen durchaus interessant: Japan zur Zeit der Samurai, das alte Ägypten, Griechenland oder die Ära der Römer. An Letzterem versucht sich ansatzweise das Team Iron Tower Studio mit seinem Rollenspiel *The Age of Decadence*, von dem es inzwischen eine Early-Access-Version auf Steam gibt. Doch auch hier verlassen sich die Entwickler nicht auf pure Historie, sondern transportieren lediglich das Römer-Setting in eine postapokalyptische Fantasy-Welt, Magie inklusive.

Böhmischer Aufstand

Das tschechische Entwicklerteam Warhorse Studios will nun in seinem Kickstarterprojekt *Kingdom Come: Deliverance* gänzlich ohne Magie, Drachen und anderweitige Fantasy-Kost überzeugen. Das Thema Mittelalter und die Geschichte eines einfachen Schmiedesohns vor den historischen Ereignissen eines böhmischen Thronfolgestreits im Jahre 1403 soll treibende Motivation des Singleplayer-Spiels sein. Das Kampfsystem will mit taktisch anspruchsvollen Schwertkämpfen aus der Ego-Perspektive punkten. Ein mutiges oder eher ein närrisches Unterfangen? Immerhin muss ein gutes Rollenspiel auch spannende Quests und gute Geschichten sowie Dialoge aufweisen.

Reale Geschichten

Viele historische Beschreibungen das Mittelalters berichten davon, dass der gelebte Alltag alles andere als langweilig war: „Im Mittelalter war der Großteil der Bevölkerung einer kleinen Oberschicht unterworfen. Die einfachen Menschen mussten laufend um ihr Leben kämpfen und jeder Winter war eine große Herausforderung.“ Darüber hinaus ist das Mittelalter eine Zeit voller Armut und Krankheit und es gab haufenweise Kriege und Intrigen. Doch genügt dieser sicherlich spannend zu nennende Nährboden aus der realen Geschichte, um daraus ein unterhaltsames Video-Rollenspiel zu entwickeln? Mal eben ein paar schöne Stunden auf einem Mittelalter-Markt oder bei einem Ritterturnier zu verbringen, ist eine Sache. Doch ein Video-Rollenspiel soll ja zig Stunden fesseln und begeistern, den Spieler in seiner Welt möglichst abtauchen lassen.

Über 35.000 Backer glauben an *Kingdom Come: Deliverance* und spendeten bislang über 1,1 Mio. britische Pfund. Warhorse muss nun beweisen, dass ihr Motto „Dungeons & NO Dragons“ aufgeht. ❑



Im Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* fechtet ihr realistisch gestaltete Schwertduelle aus. Heiltränke, Medikits oder magische Wunderheilung gibt es dabei nicht.

THILO ERINNERT SICH:



Ein Rollenspiel ohne Fantasy-Klischee: 1988 entschloss ich mich mit meinem damaligen Schulfreund Frank Bezner, eine Rollenspielwelt abseits von Mittelerde, *DSA* und *Midgard* zu entwickeln. Als Fans von Sherlock Holmes und dem viktorianischen Zeitalter fiel uns die Wahl der Welt leicht. Und so wurde das Pen&Paper-Rollenspiel *Private Eye* erfunden, das bis heute weiterlebt (www.facebook.com/Rollenspiel.Private.Eye). Um uns von der übernatürlichen Gaslichtwelt von Cthulhu abzugrenzen, blieben wir streng bei der Realität des viktorianischen Englands und der verfügbaren kriminalistischen Technik.



Gruseleinlagen, Daueraction, unterschiedliche NPC-Fraktionen und die Lust am Erforschen: *Stalker* bietet einen einmaligen Shooter-Mix. Die *Lost Alpha*-Mod steckt das Ganze in ein zeitgemäßes Gewand.

STALKER: LOST ALPHA

Zurück in der ZONE

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Autos hupen. Kinder lachen. Hunde bellen. Bauarbeiter lärmen. Es sind Geräusche, die ich erst bei ihrer Abwesenheit bewusst wahrnehme: Geräusche des Alltags, des pulsierenden Lebens, der Zivilisation. Sie sind es, die in dieser rauen, fürchterlichen, ungezähmten, wunderschönen Gegend fehlen. Sie mussten weichen für andere Geräusche, die mich auf eine unbequeme Weise sofort an meinen letzten Besuch erinneren: Das Klopfen und Kratzen des Geigerzählers. Dumpfe Schüsse in der Ferne. Schreie von jenseits des nächsten Hügels. Manche menschlich, in russischer Sprache, um Hilfe flehend oder voller Zorn. Manche kehlig und grollend wie von einem wilden Tier, das unerkannt durchs Dickicht pirscht, das Weiße seiner Augen strahlend hell in der finsteren Nacht. Die eigenen Atemgeräusche nach einem Sprint querfeldein. Das irritierende, ryhthmische Kreischen, das auf den Wogen des Windes reitet und sich im Ohr einnistet wie ein Zugvogel nach einem Flug um den halben Erdball. Ein Geräusch wie von einem rostigen Kinderkarussel. Rundherum dreht es sich, wieder und wieder, ohne Unterlass, quietschend, knarzend, krächzend, voller Pein und Leid. Wie ein meckerndes Lachen, mit dem sich Gott über den Hochmut der Menschen amüsiert, die einst auf diesem verfluchten Flecken Erde lebten. Bis die Katastrophe kam. In dieser Gegend rund 100 Kilometer nördlich von Kiew, wo einst Kinder spielten und Bauarbeiter arbeiteten, wo Hunde bellten und Autos hupten.

In dieser Zone.

Rückkehr nach sieben Jahren

2007 hat mich *Stalker: Shadow of Chernobyl* in seinen Bann gezogen wie kaum ein anderer Ego-Shooter zuvor oder danach. 2014 gelingt der von Fans erstellten Mod *Stalker: Lost Alpha* das gleiche Kunststück. Strahlenanzug angezogen, Sturmgewehr in die Hand genommen und raus, raus in die weite Welt dieses außergewöhnlichen Spiels, dieser bislang einflussreichsten osteuropäischen PC-Produktion. Und was gibt es in diesem vermeintlich leblosen Areal nicht alles zu erleben, in dieser verstrahlten Umgebung des havarierten Atomreaktors von Tschernobyl! Auf dem Weg zum mysteriösen Sarkophag im Herzen der Kraftwerk-Ruine lachen mich alle paar Meter Nebenaufträge an, bitten NPCs um Hilfe, wollen Banditen zur Strecke gebracht, Mutanten gejagt und verborgene Untergrundschächte erforscht werden. Da warten Geheimverstecke mit wertvoller Ausrüstung am Wegesrand darauf, von mir entdeckt zu werden, lassen sich verfeindete Fraktionen gegeneinander ausspielen, kann ich mich minutenlang durch mit Anomalien übersäte Landstriche schlängeln oder ein-



Anomalien sind tödlich – nicht nur für den Helden, sondern auch für KI-Charaktere.

Freiheit! Die Zone ist lebensgefährlich, aber auch einladend und offen. Ein Paradies für Entdecker.

Neue Mutanten wie der Izlom treiben in *Lost Alpha* ihr Unwesen.

fach ein Nickerchen in meinem Schlafsack halten.

An den wenigen Orten, wo andere Stalker Refugien der Zivilisation errichtet haben, in Bars und Lagern hinter Zäunen und Mauern, da handele ich, tausche gefundene Artefakte gegen Ballermänner, Munition, Medikamente. Ich muss essen, trinken, darf mich nicht zu lange der Strahlung aussetzen und muss im Kampf davongetragene Wunden verbinden, bevor ich verblute. *Lost Alpha* erhöht diesen Simulationsaspekt des Originals noch, das Spielgefühl erinnert an ein *Day Z* ohne Mitspieler.

Ohne Camper.

Ohne Freunde.

Ich bin auf mich allein gestellt, ein einsamer Wanderer, getrieben von der Suche nach Ruhm und Reichtum und einem ominösen Gegenspieler, dessen Name das Einzige ist, an das ich mich nach einem Unfall am Anfang des Spiels erinnere: Strelok.

Director's Cut

Lost Alpha verändert *Stalker* in vielen Belangen. Die Suche nach Strelok ist zwar immer noch der Aufhänger der Geschichte, doch deren Irrungen und Wirrungen verlaufen nach wenigen Stunden Spielzeit in gänzlich anderen, teils lächerlichen Bahnen als im Hauptspiel *Shadow of Chernobyl*. Auch das Leveldesign ist anders, viele Orte wurden verändert, es gibt neue Monster und NPCs. Woher sie stammen? Aus Abfallprodukten der sechsjährigen *Stalker*-Entwicklung: Das Mod-Team Dezawave hat alte Screenshots und Videos studiert und eine Alpha-Version von 2004 auseinandergenommen, um ursprünglich geplante, vor Release gestrichene Features des mehrmals umgekrempelten Originals wiederherzustellen. Deshalb gibt es in *Lost Alpha* etwa Fahrzeuge zu kaufen und zu steuern.

Mein erster Trip mit dem Auto endet schnell am nächsten Baum: Die Fahrphysik ist – vorsichtig formuliert – gewöhnungsbedürftig und Pkws, Traktoren und gepanzerte Truppentransporter sehen sich allesamt außerstande, über winzige Hindernisse zu fahren. Stattdessen bleiben sie hängen und bringen die Spritztour zu einem vorzeitigen Ende – ich hatte nicht einmal Gelegenheit, den Tank eines Wagens leerzufahren, um ihn anschließend mit gefundenen Treibstoffkanistern wieder vollzutanken. Dabei wären Fahrzeuge eine willkommene Neuerung, sind die Laufwege in *Stalker* doch schon immer lang gewesen und in *Lost Alpha* sogar noch ein gutes Stück länger. Ein Schnellreisesystem gibt es derweil – ganz wie im Original von 2007 – nicht.

Interface-Verbesserungen wie eine Markierung der zu einer Waffe passenden Munition sind dagegen enthalten. Das Inventar-Management hat die größte Überarbeitung erfahren. Leer geschossene Waffen können nur nachgeladen werden, wenn die nötigen Patronen im Gürtel der Spielfigur stecken. Der Platz ist natürlich begrenzt – das trägt weiter zum so wichtigen Überlebenskampf-Touch von *Stalker* bei. Dieses pseudorealistische Spielgefühl, diese ganz spezielle Atmosphäre fängt das Modding-Projekt hervorragend ein.

Verliebt in Tschernobyl

Am Ende sind es nicht die Neuerungen von *Lost Alpha*, die mich an den Bildschirm fesseln. Genauso wenig wie mich die Versäumnisse der Entwickler davon abhalten können, nach sieben Jahren erneut in dem faszinierenden Mikrokosmos von *Stalker* abzutauchen: kleine Bugs und viele Abstürze, deren Frequenz seit Patch 1.30013 aber stark abgenommen hat. Was überwiegt, ist die pure Freude daran, einen Grund zu haben, in diese einmalige Welt im Osten Europas zurückzukehren. An diesen gottverlassenen Ort, an dem die Regeln der modernen Gesellschaft nicht mehr greifen. Wo die Explosion des Atomreaktors die Landschaft, die Tiere, ja die Menschen selbst transformiert hat. Wo baufällige Häuser mich aus leeren Augenhöhlen anklagend anstarren. Wo ausgebrannte Autos wie achtlos weggeworfene Spielzeuge eines Giganten am Straßenrand stehen. Wo ich unwillkürlich vor Spannung die Luft anhalte, wenn ich im Stockdunkeln durch eine nur scheinbar verlassene Lagerhalle schleiche, in meinen Ohren das Grunzen bizarrer Mutanten. Wo ich panisch schreie, wenn tief unter der Erde plötzlich meine Taschenlampe versagt und ich im Inventar nach frischen Batterien krame, ungewiss, was für Abscheulichkeiten in der Finsternis lauern, näher kommen, die deformierten Gliedmaßen nach mir ausstrecken. Wo sich KI-Charaktere nachts um brennende Tonnen versammeln, einander in unverständlichem Russisch Geschichten erzählen, lachen, Gitarre spielen. Und wo draußen in der erbarmungslosen Wildnis ohne mein Zutun Mutanten durch das hohe Gras streifen und Militärpatrouillen anfallen, wo ich von Banditen bedrängten Wanderern helfen oder sie selbst ausrauben kann. Wo ich einfach mal die Waffe wegstecke und den Sonnenaufgang bewundere, der dank der aufgebohrten X-Ray-Engine einen wunderschönen Kontrapunkt zu all der Gewalt, all der Hoffnungslosigkeit und Einsamkeit setzt. Es sind solche Momente, in denen ich froh bin, dass *Stalker* dank der *Lost Alpha*-Mod vielen Menschen in Erinnerung bleiben wird. In denen ich weiß: Über diese Spielwelt wird man noch in vielen Jahren sprechen. Denn sie ist einzigartig. Diese Zone. ❑


Schießeisen lassen sich gegen Knete mit Upgrades ausstatten, um etwa den Rückstoß zu verringern. Aufsätze wie das Zielfernrohr gibt's aber nur für spezielle Knarren.


Wenn die Sonnenstrahlen sanft durchs Blätterwerk der Bäume dringen, wirkt das schon fast fotorealistisch. Da vergisst man schnell die mauen Texturen und hässlichen Gesichter.


Keine gute Idee: Mit einem Truppentransporter in eine Anomalie hineinfahren. Das Fahrzeug ließ sich nicht mehr aus den Bäumen entwirren.

MOD-DOWNLOAD UND TUNING-TIPPS

Kinderleichte Installation: Für *Lost Alpha* wird das Hauptspiel *Stalker: Shadow of Chernobyl* nicht benötigt, die Mod funktioniert als Standalone.

Den vier Gigabyte großen Gratis-Download findet ihr auf www.moddb.com/mods/lost-alpha oder unter www.dezowave.com. Wir empfehlen dringend, auch Patch 1.30013 herunterzuladen, denn die Originalversion der Mod stürzt häufiger ab und besitzt einige Programmierfehler. Mit der gepatchten Fassung kamen uns aber keinerlei Plotstopper-Bugs unter. Trotzdem raten wir zum ausgiebigen Gebrauch der Speicherfunktion und dem Anlegen verschiedener Spielstände. **Eurer Hardware verlangt *Lost Alpha* alles ab.** Für flüssiges Spielen ist vor allem ein guter Prozessor mit möglichst hoher Hertz-Zahl wichtig, da die Mod-Engine lediglich einen CPU-Kern effektiv nutzt. Um bei hohen Auflösungen Leistung zu sparen, empfehlen wir daher, die Grafik-Details leicht herunterzuregeln – selbst High-End-Rechner kommen bei vollen Details kaum über 40 fps. Mit zweifachem Anti-Aliasing, mittlerer Schattenqualität und reduzierter Grasdichte sowie Sichtweite sieht das Spiel immer noch gut aus. Vorsicht: Bei deaktivierten Sonnenschatten und im Direct-X-9-Modus verliert die Optik deutlich an Qualität, außerdem kommt es zu falsch dargestellten Farben und einem sehr dunklen Bild. Lieber die Güte der Grasschatten verringern!

Vor 10 Jahren

Juni 2004

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Der PC-Sommerheld schlechthin war für die Redaktion im Jahre 2004 sicher der Physik-Theoretiker, Hornbrillenträger und Gravity-Gun-Schütze Dr. Freeman. Endlich durften wir Valves *Half-Life 2* anspielen.

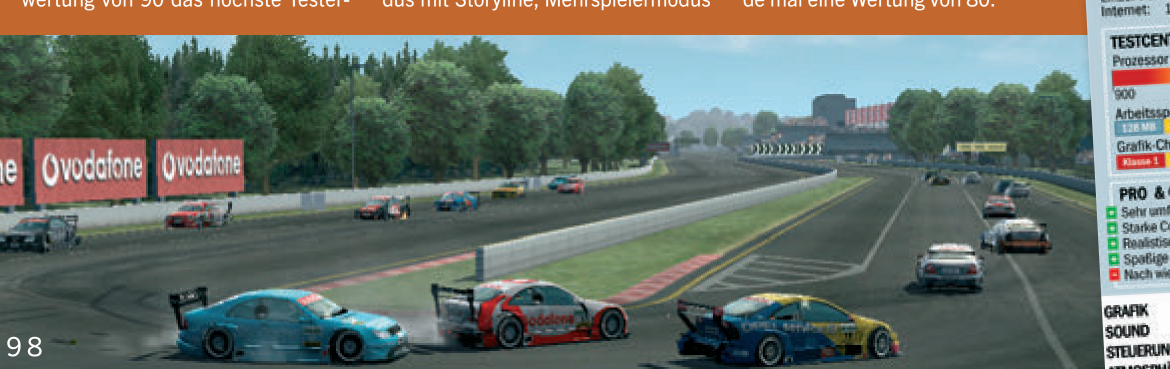
Sommer, Sonne, Half-Life 2!

Welch dramatische Szenen mögen sich vor zehn Jahren in der Redaktion wohl abgespielt haben, als Valves Einladung zur ausgiebigen Anspiel-Session für *Half-Life 2* eintraf. Schickte Petra Fröhlich ihre Kollegen zu Zwangsveranstaltungen, um selber nach Seattle fliegen zu können? Oder löschte Dirk Gooding die Savegames zum *Hitman: Contracts*-Test seines Kollegen Thomas Weiß, damit dieser sich nicht für den Trip zu Valve melden konnte? Wir wissen es nicht und das ist vielleicht auch besser so. Dafür wurden wir anhand des Video-, Bild- und Textmaterials von Artikel-Gewinner Heinrich Lenhardt noch hibbeliger, als wir es ohnehin schon waren. *Half-Life 2* würde eine Bombe werden, das stand fest. Die gespielten Abschnitte, wie etwa die Ankunft in City 17, die nächtliche Gruseltour auf dem Zombiefriedhof und der Küstenabschnitt mit seinen Renn- und Physikeinlagen zeigten, wie gut Valve Grafik, Gameplay, Physik und Präsentation aufbereitet hatte, um einen (hoffentlichen) Meilenstein zu erschaffen. Doch als Trumpfkarte des Spiels bezeichnete Lenhardt Story und Charaktere von *Half-Life 2*. Letztere profitierten von einer verblüffenden Gesichtsmimik und lebendigen Augen, was damals seinesgleichen suchte. Somit waren emotionsgeladene Dialoge möglich. Die Vorfreude gipfelte in Valves Ankündigung im Interview zur Vorschau, dass *Half-Life 2* definitiv noch „Ende dieses Sommers erscheint." Der Sommer 2004 kam und er ging, doch Gordon Freeman war immer noch nicht für die Shooter-Fans aller Welt verfügbar. Erst am 16. November 2004 wurde es dann endlich Wirklichkeit.



DTM: Race Driver 2

Codemasters blickt mit seinen Rennspielen auf eine lange Tradition zurück. Aktuell wird es im Juni 2014 mit *Grid Autosport* eine Fortsetzung für Renn-Fans geben. Vor zehn Jahren staubte der Hersteller mit *DTM: Race Driver 2* und dessen Spielspaßwertung von 90 das höchste Testergebnis in der Ausgabe 06/2004 ab. Kein Wunder, denn sowohl Technik als auch Spielinhalt waren einfach nur fett: 38 Meisterschaften mit 125 Rennen, 56 Strecken, 38 authentische Fahrzeuge, Karrieremodus mit Storyline, Mehrspielermodus für bis zu 12 Spieler. Alles eingebettet in flüssiger und hochauflösender Grafikpräsentation. Ob *Grid Autosport* genauso hoch punkten kann? Dessen Vorgänger, *Grid 2*, schaffte im Test von PC Games gerade mal eine Wertung von 80.



TESTURTEIL
DTM Race Driver 2

ENTWICKLER Codemasters
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 12, Netzwerk: 12, 1 Sp./Packung

90

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 900 – 1.500 – 2.100
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- Sehr umfangreicher Karrieremodus
- Starke Computergegner
- Realistisches Fahrmodell
- Spaßige Mehrspieleroptionen
- Nach wie vor sehr lineare Handlung

GRAFIK	88%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%

Das kleine Schwarze im Kommen? – Shuttle-PCs für Spieler



Was war das immer für eine Last, wenn man auf seinen geliebten LAN-Partys mit wuchtigem Tower-PC keuchend und schwitzend daherkam. Aus dem fernen China stammend, sollten die kleinen und handlichen XPCs des Konzerns Shuttle für Erleichterung sorgen. Mit speziell für Spiele optimierter Hardware ausgerüstet, landete die XPC-Gamers-Serie in unserem Testlabor. Das Mittelklasse-Modell SN85G4 legte dabei eine erstaunlich gute Performance hin, die sich mit „großen" PC-Komplettsystemen messen konnte. Shuttle stellt auch heute noch kleine und leistungsstarke Computer her und feiert sein 31-jähriges Bestehen.

ER DARF NICHT SPIELEN

DU SPIELST!

Ausgesperrt!

UEFA EURO 2004

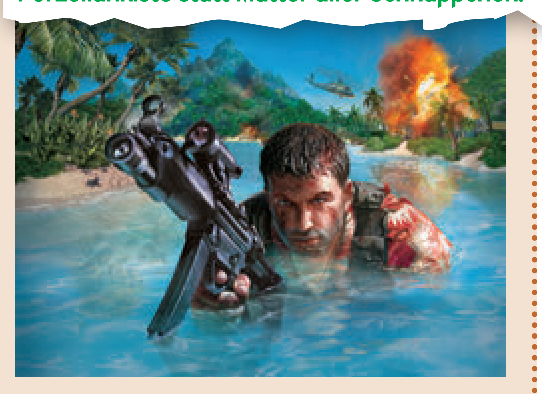
Ronaldo de Assis Moreira, besser bekannt als Ronaldinho (in Südamerika auch Ronaldinho Gaúcho), zierte EAs ungewöhnliche Anzeige zum Fußballspiel der Europameisterschaft. Zwar dribbelte Ronaldinho 2004 als Topkicker beim spanischen FC Barcelona und wäre rein äußerlich sicher auch als hombre español durchgegangen, aber Brasilien zählt eben nicht zur EU. Vielleicht wäre er als Sohn Portugals durchgegangen, das Brasilien einst als Kolonie besaß.

Verbotene Puppen!

Far Cry indiziert, trotz USK-Siegel!

Grund war der Ragdoll-Schlamassel: In der von Ubisoft zur USK-Prüfung vorgelegten Version des Shooter-Hits *Far Cry* war der realistische Effekt bei Treffern am menschlichen Körper (Ragdoll) deaktiviert. Das galt auch für die erste Handelsversion. Allerdings war es mit simplen Cheats möglich, die Deaktivierung aufzuheben. Damit wurde die entschärfte deutsche Fassung inhaltsidentisch mit der europäischen Version, die in Deutschland jedoch indiziert war. Eilig musste Ubisoft eine entschärfte deutsche Version nachproduzieren.

Viele Filialen schicken die komplette Lieferung postewendend an Ubisoft zurück – Mutter der Porzellankiste statt Mutter aller Schnäppchen.



Unerhört: Beim Hitman war „Ragdoll" erlaubt!



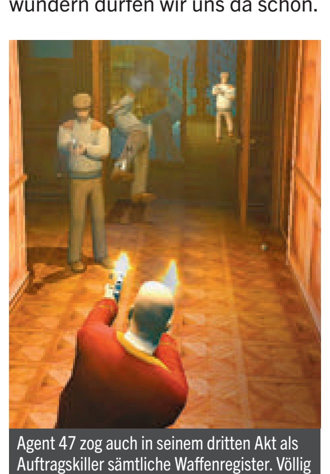
Test | Taktik-

Hitman: Contracts

Kopfkissen, Billardstöcke und Fleischerhaken werden in den Händen des Hitman zu Mordwerkzeugen – **Teil 3 ist der kaltblütigste der Schleich-Shooter-Serie.**

120 PC Games Juni 2004

Da verstehe einer die deutschen Prüfverfahren, wenn es um Inhalte von Ego-Shootern geht. Schon vor zehn Jahren erlebten wir da kuriose Geschichten: Während *Far Cry* aufgrund des aktivierbaren Ragdoll-Effekts in der deutschen Erstauflage aus dem Handel musste, durfte der schwedische Attentäter-Import *Hitman: Contracts* ganz lässig die darin ebenfalls enthaltene Ragdoll-Technologie explizit zelebrieren, unzensiert und mit USK-18-Siegel versehen. „So geben die Kontrahenten von Auftragskiller 47 realistisch den Löffel ab, ein Kopfschuss führt zum sofortigen Exitus, während ein Beintreffer den Widersacher zum Humpeln animiert und Verwundete sich sogar am Boden winden", schrieben wir im Test. Ein ziemlich morbider „Spaß" und sicher nichts für schwache Nerven und Zartgemüter. Vielleicht verhinderten ja die immerhin nicht realistischen Sterbeanimationen, dass der Glatzkopf zum Indizierungskandidaten wurde. Ein bisschen wundern dürfen wir uns da schon.



Agent 47 zog auch in seinem dritten Akt als Auftragskiller sämtliche Waffenregister. Völlig unzensiert und mit dem Segen der USK.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Der Schwierigkeitsgrad ist so heftig wie die Gewaltdarstellung.

Die Aufträge sind nicht langweiliger als die von Sam Fisher, das Problem ist nur: Die Konkurrenz macht grafisch einfach mehr her. Gegen die Außenareale einer **Far Cry**-Engine, gegen die Lichteffekte eines **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, gegen die hoch aufgelösten Texturen eines **Max Payne 2** wirkt die Optik von **Hitman: Contracts** schön wie ein Betonklotz. Die inneren Werte haben mich jedoch sofort verführt: so viele Lösungsmöglichkeiten in den Missionen! So viel schwarzer Humor! Ich habe Mechaniker unter Wagenhebern begraben, Ganoven in der Sauna gekocht, Benzinkanister in Schornsteine fallen lassen. Entmutigt wurde ich manchmal vom Schwierigkeitsgrad: Häufig fliegt meine Tarnung auf, bevor ich blinzeln kann. Dass sich nur sieben Spielstände pro Einsatz anlegen lassen, macht es nicht leichter. Weil **Hitman 3** technisch keinen Hüpfer nach vorn gemacht hat, spielerisch aber Qualität liefert, gibt's einen Punkt weniger als seinerzeit für den Vorgänger.

MEISTERWERKE

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Fast zehn Jahre alt und dabei besser als je zuvor: Dank seiner hingebungsvollen Community ist *Bloodlines* immer noch ein Pflichttitel für Rollenspielfans.

Schon in diesem November feiert *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* seinen zehnten Geburtstag. Ein stolzes Alter für ein Rollenspiel, das auch heute noch von vielen Fans gespielt und gepflegt wird! Seinen Kultstatus hat sich *Bloodlines* aber auch redlich verdient – immerhin finden Vampir-Fans selbst nach zehn Jahren kaum etwas Besseres auf dem Markt.

Amerikanischer Albtraum

Bloodlines entführt uns in ein düsteres, unheimlich atmosphärisches Los Angeles und lässt uns in die Rolle eines frischgebackenen Vampirs schlüpfen. Haben wir uns erst mal mit dem Blutsaugerdasein angefreundet, lernen wir die zwielichtige Vampirgesellschaft der Stadt kennen und erleben eine wendungsreiche, bitterböse Story, die wir immer wieder durch unsere Entscheidungen beeinflussen.

Zu Beginn suchen wir uns einen von mehreren Vampirclans aus. Blutsauger der Tremere sind beispielsweise als Magier bekannt und werden darum oft misstrauisch beäugt. Malkavianer hingegen sind von Natur aus irre – wer diesen Clan wählt, darf sich auf urkomische Dialoge freuen, in denen man sich auch mal ausgiebig mit einem Fernseher oder einem Straßenschild unterhalten kann. Auf blanke Ablehnung stoßen dafür die Nosferatu, denn die wurden durch den Vampirfluch so grässlich entstellt, dass sie sich nicht mehr auf offener Straße zeigen können – sonst riskieren sie, die Tarnung der Vampirgesellschaft auffliegen zu lassen. Diese sogenannte Maskerade muss jeder Vampir aufrechterhalten, sonst rücken uns die Ordnungshüter oder schlimmstenfalls sogar Vampirjäger auf den Hals. Als hübscher Vampir des Toreador-Clans nutzen wir dagegen unsere hohen Charismawerte, um NPCs zu beeinflussen – so lösen wir viele Probleme einfach gekonnt im Dialog. Außerdem können wir durch Manipulation und Verführung bestimmte Charaktere so um den Finger wickeln, dass wir gefahrlos von ihnen trinken können – und das müssen wir häufig, immerhin ist Blut unsere einzige Energiequelle im Spiel.

Vielseitige Spielweisen

Unsere Fähigkeiten bauen wir Stück für Stück in einem durchdachten Talentesystem aus. Upgrade-Punkte


Die finsteren Straßen von L.A. bieten zwar keine große Spielwelt, aber massenhaft Quests und Geheimnisse.


Wenn wir entsprechend geskillt sind, können wir auch schleichend vorgehen und Schlösser knacken.

Die unpräzisen Nahkämpfe sind anspruchslos geraten, dazu erschwert die Third-Person-Kamera in engen Räumen den Überblick. Zum Glück hat das Spiel weit mehr zu bieten als holprige Kämpfe!

Die Source Engine sorgte 2004 für lebensecht animierte Gesichter – zusammen mit den genial geschriebenen, verzweigten Dialogen entsteht da selbst heute noch eine dichte Atmosphäre.

Genau wie wir können feindliche Vampire unterschiedliche Blutzauber einsetzen, mit denen sie ihre Kraft und Beweglichkeit steigern und unsere Charakterwerte vorübergehend schwächen.

gibt's nicht für besiegte Gegner, sondern nur für gelöste Quests, darum sind sie rar gesät. Neben verschiedenen Vampirzaubern wie Schnelligkeit und Unsichtbarkeit können wir auch ganz praktische Dinge lernen, beispielsweise Computer hacken oder Schlösser knacken. Viele Levels in *Bloodlines* sind nämlich so gestaltet, dass wir auch lautlos und schleichend vorgehen können. Das erinnert oft an den Klassiker *Deus Ex*.

Natürlich können wir unsere Gegner auch einfach windelweich prügeln, sofern wir uns nicht an den hölzernen, ungenauen Nahkämpfen und der dämlichen Gegner-KI stören. Ähnlich verhält es sich beim Einsatz von Schusswaffen – das Spiel sieht dann zwar aus wie ein Ego-Shooter, spielt sich aber arg unpräzise, da Trefferchance und Durchschlagskraft nicht nur von der Waffe, sondern auch von unseren Talenten abhängen.

Abwechslungsreiche Quests

Zum Glück hat *Bloodlines* aber weit mehr zu bieten als nur holprige Kämpfe: In den Levels stecken so viele Geschichten, Geheimnisse, Entscheidungen und Charaktere, dass man damit locker 30 Stunden und mehr zubringen kann. Die Quests sind hübsch verschachtelt und bieten uns oft mehrere Lösungswege an. Da müssen wir beispielsweise eine unheimliche Villa erkunden und uns vor einem Poltergeist in Acht nehmen, während wir Schritt für Schritt ein Verbrechen aufklären – ein toller Gruselabschnitt ganz ohne Kämpfe. An anderer Stelle hacken wir uns in die Datenbank einer Klinik, um so wichtige Informationen aus den Patientenakten zu stehlen. Und dann jagen wir wieder eine böse Vampirdame, die ihre Opfer mit einer tödlichen Krankheit infiziert. Bei so viel Abwechslung kommt nie Langeweile auf!

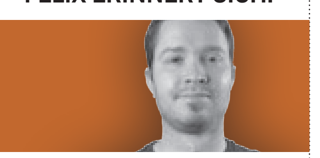
10 Jahre nach der Bug-Katastrophe

Bloodlines erschien im November 2004, zeitgleich mit Valves Kult-Shooter *Half-Life 2*. Neben dem Termin teilen sich die Spiele auch die Source-Engine als Grafikmotor. Die sorgte nicht nur für hübsche Beleuchtung und nette Physik-Spielereien, sondern begeisterte damals vor allem mit toll animierten Charakteren, die eine lebensechte Mimik draufhatten. Zusammen mit den fabelhaft geschriebenen Dialogen und den guten Sprechern sorgt das auch heute noch für eine dichte Atmosphäre.

Die Source Engine bereitete den Entwicklern aber auch Kopfzerbrechen: *Vampire: Bloodlines* war zum Release brutal verbuggt und verkaufte sich auch darum nur schleppend. Das hatte zur Folge, dass die Entwickler Troika Games kurz darauf ihre Pforten schließen mussten. Darum machten sich einige treue Fans daran, die gröbsten Fehler eigenhändig zu beseitigen und das Spiel mit Community-Patches auf Vordermann zu bringen. Mittlerweile hat *Bloodlines* schon die Versionsnummer 9.0 erreicht! Dadurch wurden nicht nur zig alte Fehler behoben, sondern auch neue Inhalte ins Spiel eingebaut, die noch im Programmcode verborgen lagen. Patch für Patch, Jahr für Jahr wurde *Bloodlines* so zu einem runderen, besseren Spiel, das auch heute noch eine echte Empfehlung ist – trotz seines Alters!

Auf eine Fortsetzung sollte man sich aber keine Hoffnungen machen: Die Pen-and-Paper-Vorlage *The Masquerade* wurde 2004 zugunsten einer anderen Rollenspielreihe (*Vampire: Requiem*) eingestellt. Zwei Jahre später wurde der White-Wolf-Verlag, der für die *Vampire*-Spiele verantwortlich zeichnete, vom MMO-Entwickler CCP Games gekauft. CCP arbeitete danach jahrelang an dem Online-Rollenspiel *World of Darkness*, das in eine ähnliche Kerbe wie *Bloodlines* hätte schlagen sollen. Am 14. April 2014 verkündete CCP jedoch, dass man das Projekt eingestellt habe (mehr dazu auf Seite 84). Nach dieser Enttäuschung zeigen sich *Vampire*-Fans aber auch hoffnungsvoll – immerhin wäre nun wieder der Weg frei für ein neues Singleplayer-Rollenspiel. ❑

FELIX ERINNERT SICH:



Im November 2004 war ich noch blutjunger Praktikant bei PC Games. Mein heiß ersehntes *Vampire: Bloodlines* war dann gleich meine erste große Enttäuschung: So viele, viele Bugs! Als Troika Games danach schließen musste und Activision den Support einstellte, war ich stinksauer. Doch dank der genialen Community-Patches ist *Bloodlines* doch noch das erhoffte Kultspiel geworden: Selbst beim vierten Durchgang entdecke ich wieder neue Quest-Entscheidungen, staune über die dichte Atmosphäre, lache über den großartig schwarzen Humor und bin stets aufs Neue verblüfft, warum andere Hersteller nicht auch so tolle verzweigte Dialoge und glaubhafte Charaktere hinbekommen.

SO WERTETEN WIR DAMALS

PRO UND CONTRA

- + Mitreißende Story
- + Vielfältige Lösungswege
- + Lebensechte Gesichtsanimationen
- + Dezente, atmosphärische Soundkulisse
- – Ladezeiten und Bugs stören Spielfluss

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
88	Grafik	Gut (84)
	Sound	Sehr gut (91)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)





Jederzeit aktuelle Grafiktreiber – PC-Spiele automatisch optimieren – Teile deine schönsten Gaming-Momente – PC-Streaming mit NVIDIA Shield

Mit GeForce Experience sind deine Treiber und PC Spiele Einstellungen immer auf dem aktuellsten Stand. Mit ShadowPlay kannst du die letzten 20 Minuten deines Gameplays aufnehmen und per Tastendruck wird diese auf der Festplatte gespeichert. Zudem kannst du dein Gameplay simultan als HD-Stream über Twitch.tv übertragen.



139,90

MSI GTX750 Ti OC Twin Frozr

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 750 Ti • 1.085 MHz Chiptakt (Boost: 1.163 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (5,4 GHz) • NVENC H.264 • 640 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.4
- VGA, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYZB

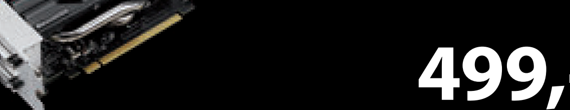
229,90

EVGA GTX760 SuperClocked ACX Cooler

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760 • 1.072 MHz (Boost: 1.137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZC





299,-

ASUS GTX770-DC2OC-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770 • 1.058 MHz (Boost: 1.110 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 1.536 Shadereinheiten
- DirectX 11, OpenGL 4.3 • NVENC H.264-Video • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVZ1



499,-

Gainward GeForce GTX 780 Phantom 6 GB

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780 • 902 MHz Chiptakt (Boost: 954 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 2.304 Shadereinheiten • DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXWZ0











CM Storm Trigger Z MX Red

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-„Red"-Tastenschalter
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten
- 6-Key-Rollover • 64-Kbyte-Speicher
- 1.000 Hz Abfragerate • USB

NTZV2A02



Razer BlackWidow Ultimate 2014

- Gaming-Tastatur
- Mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer für 60 Millionen Tastenanschläge
- Mit individuell hintergrundbeleuchteten Tasten

NTZR2A



MSI GT70H-70M3811B

- 43,9-cm-Notebook (17,3") • Intel® Core™ i7 Prozessor 4700MQ (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770M • 8 GB DDR3-RAM • 1.000-GB-HDD • 128-GB-SSD
- Blu-ray Combo-Laufwerk • HDMI, VGA • Bluetooth 4.0 • USB 3.0, eSATA
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL8M2H



SteelSeries H-Wireless

- Headset • Dolby 7.1 Virtual Surround-Sound
- geschlossene Ohrhörer mit passiver Rauschunterdrückung • 5-Band Equalizer
- Drehregler für Lautstärke- und Menü-Steuerung • USB

KH#I4D



Sharkoon WPM700 Bronze

- Netzteil • 700 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 140-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN7S16



Roccat Kone XTD

Max Customization Gaming Mouse

- 8.200 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 41 echte DPI Einstellungen • Omron©-Switches
- 72 MHz Turbo Core V2 32-bit MCU
- 576 KB Memory • USB

NMZR9A01



Logitech G502 Proteus Core

Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs
- USB

NMZLGM



EVGA GeForce GTX 780

SuperClocked ACX

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780
- 967 MHz Chiptakt (Boost: 1.020 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2.304 Shadereinheiten
- DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZ2



Transcend SSD340 2,5" 256 GB

- Solid-State-Drive • TS256GSSD340
- 256 GB Kapazität • 520 MB/s lesen
- 290 MB/s schreiben • SATA 6Gb/s
- 256 MB DDR3 DRAM Cache
- inkl. 3,5" Montagekit

IMIM3R



Sharkoon BD28 red edition

- Midi-Tower • für Mainboard bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio

TQXSC5



Edifier Studio R1280T

- 2.0-Aktiv-Lautsprechersystem
- 2x 21 Watt Leistung (RMS)
- Drehregler für Lautstärke, Bass & Höhen
- 2-Wege-Lautsprechersystem mit Bassreflex-Port
- 2x Stereo-Cinch-Buchsen

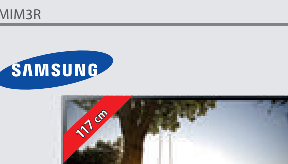
KVZF9E



ASUS PB287Q

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 (dyn.)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- DisplayPort • HDMI/MHL, Audio

V6LO55



Samsung UE46F6340

- LED-TV-Gerät • 117 cm (46") Bilddiagonale
- 200 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A+ • 3D • Smart TV • PVR ready
- Webbrowser • DVB-C/T/S2-Tuner
- 4x HDMI, 3x USB, WLAN

EL9U4F01

* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 11.06.2014

HARDWARE 06/14

SAPPHIRE VAPOR-X R9 290 TRI-X OC

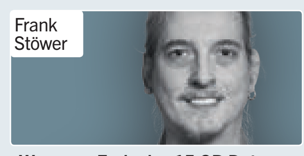
Beste R9-290-GPU



In der Ausgabe 03/2014 zeichneten wir die Sapphire Radeon R9 290 Tri-X OC aus, jetzt legt der Hersteller nach: Die Vapor-X R9 290 Tri-X OC ergänzt den Tri-X-Kühler mit einer Vapor-Chamber auf der GPU, bietet eine überarbeitete Lüftersteuerung, eine herstellereigene Platine sowie im Falle der OC-Version einen nochmals erhöhten Takt. Was nach „Gutes wird noch besser“ klingt, bestätigt sich im Test. Unser Muster hält seinen Boost auf den voreingestellten 1.030 MHz (+9 % über Referenz). Zusammen mit dem 2.800 MHz schnellen Speicher (+12 %) ist die Vapor-X Tri-X OC die aktuell schnellste R9 290 auf dem Markt und sogar schneller als 290X-Referenzkarten im „Quiet Mode“. Apropos leise: Sapphire ist den einzigen Kritikpunkt an der originalen Tri-X angegangen, die Lautheit im Leerlauf. Ab Werk dreht bei der Vapor-X nur der mittlere der drei Axiallüfter, was in einer Lautheit von guten 0,4 Sone resultiert. Die restlichen Propeller starten erst, wenn der Grafikchip eine Temperatur von 58 °C übersteigt; nach Beendigung der Last schalten sich die äußeren Lüfter wieder ab – eine clevere Lösung. Durch einen Schalter an der Rückseite kann man diese Regelung außer Kraft setzen, das führt zu 0,8 Sone im Leerlauf. Unter Volllast messen wir dagegen eine maximale Lautheit von 3,2 Sone bei 78 °C Kern- und 75 °C Wandlertemperatur.

Info: www.sapphiretech.com

Frank Stöwer



„Wenn am Ende des 15 GB Datenvolumens noch zu viel Monat übrig ist“

Seit Kurzem bin ich stolzer Besitzer eines Vodafone-LTE-Routers und einer flotten 21600er-Verbindung (vormals DSL 2000). Ein Datenvolumen von 15 Gigabyte schien mir bei Vertragsabschluss angemessen, da ich weder Musik noch Filme aus dem Netz lade noch Angebote wie Prime Instant Video oder Love Film nutze. Dass ich mir mit dieser Entscheidung selber ein Eigentor geschossen habe, konnte ich nicht ahnen. Was ist passiert? Als ich einen *Crysis 3*-Download-Code bei Origin einlösen wollte, hatte ich vorher brav eine bereits installierte *Crysis 3*-Version in den berühmten Origin-Games-Ordner auf der HDD kopiert. Die Einstellungen, dass Spiele nur an diesen speziellen Ort installiert werden sollten, habe ich in EAs Downloadplattform selbstredend durchgeführt. Trotzdem weigerte sich der Dienst hartnäckig, die auf der Festplatte geparkten Daten zur Installation zu nutzen, sodass mir Vodaphone schnell meldete, mein Inklusiv-Volumen sei schon bald aufgebraucht. Zusätzlich schwoll der Download dank Updates und Patches von ursprünglich 8 GB auf über 16 GB an, sodass bereits kurze Zeit später der Rest von *Crysis 3* unsäglich langsam heruntergeladen wurde. Darüber hinaus musste ich die UMTS-Drossel auch noch fast den ganzen April ertragen, weil ich schon drei Tage nach Beginn des Monatszyklus meine 15 Gigabyte Datenvolumen regelrecht verschwendet hatte. Danke, Origin :(

+++++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER ++

GRATISSPIELE: AMDS NEVER SETTLE

Wer sich eine Radeon R9 280(X), R9 270(X), R7 265, R7 260(X), R7 250 sowie R7 240 kauft, bekommt jetzt wieder ein ansprechendes Spielepaket dazu: Ihr dürft euch bei teilnehmenden Händlern bis zu drei Triple-A- oder sechs Indie-Spiele aussuchen. Die Unterteilung findet weiterhin in Bronze (1 Spiel), Silber (2 Spiele) sowie Gold (3 Spiele) statt – je teurer die Grafikkarte, desto mehr Spiele dürft ihr mitnehmen. Ein neuer Titel im Paket ist *Murdered: Soul Suspect*, der im Juni erscheinen soll. Statt eines Triple-A-Titels können auch zwei Indie-Spiele ausgewählt werden, wobei die Keys auch für künftige Spiele aufgehoben werden können. Allerdings müssen alle auf einmal eingelöst werden, um ihre Gültigkeit nicht zu verlieren. AMD betont, dass man aktuell in Verhandlungen stehe und die Auswahl künftig erweitern werde.

Info: http://goo.gl/mGS30s

GIGABYTE BRIX GAMING: FÜR SPIELER?

Der Brix Gaming von Gigabyte könnte ein ernst zu nehmender Konkurrent für die Steam-Machines werden. Die Leistungszentrale des Spielewürfels ist AMDs A8-5557M. Die vier Integer-Kerne der APU takten mit 2,1 bis 3,1 GHz, zusätzlich verfügt die CPU über integrierte Grafik (Radeon HD 8550G). Dazu kommt mit der Radeon R9 M275X eine eigene Grafiklösung.

Info: www.gigabyte.de

GEFORCE-TREIBERREIHE R337(+)

Nvidia reagiert auf Mantle mit „Wundertreiber“

Spiel	334.89, 1080p	337.61, 1080p	Differenz	334.89, 2400p	337.61, 2400p	Differenz
Assassin's Creed 4 (DX11)	34,8/29	36,4/29	+4,6 %	15,4/13	15,4/13	0 %
Battlefield 4 (DX11)	71,7/58	71,3/56	-0,6 %	24,4/18	24,2/18	-0,8 %
Crysis 3 (DX11)	59,7/50	61,7/53	+3,4 %	17,9/16	17,7/15	-1,1 %
Duke Nukem Forever (DX9)	125,5/96	123,6/92	-1,5 %	39,3/33	39,2/32	-0,2 %
Elder Scrolls Online (DX11)	30,8/29	35,0/33	+13,6 %	30,1/28	33,8/32	+12,3 %
FC3: Blood Dragon (DX11)	49,7/44	50,2/44	+1,0 %	19,9/18	19,9/18	0 %
Race Driver Grid 2 (DX11)	83,7/72	87,7/75	+4,8 %	35,8/31	35,6/30	-0,6 %
Hard Reset (DX9)	77,1/42	76,5/41	-0,8 %	33,0/21	32,5/21	-1,5 %
Just Cause 2 (DX10)	71,0/55	81,5/66	+14,8 %	39,7/35	39,7/35	0 %
Thief (DX11)	50,7/39	56,6/42	+11,6 %	29,7/26	29,9/26	+0,7 %
Tomb Raider (DX11)	65,6/58	65,8/59	+0,3 %	21,9/20	22,0/20	+0,5 %
Saints Row 4 (DX11)	46,7/38	46,6/38	-0,2 %	28,3/26	28,3/26	0 %
Next Car Game (DX9)	99,8/45	106,5/53	+6,7 %	40,3/32	41,8/34	+3,7 %
WoW: MoP (DX11)	68,1/66	68,5/66	+0,6 %	48,5/45	48,6/45	+0,2 %

Angegeben sind die Ergebnisse in Fps nach jeweils drei Durchläufen (avg./min.) unter Windows 7.

Spätestens seit Erscheinen von AMDs Mantle-API benötigt die Direct-X-Schnittstelle Nachhilfe im Fach Effizienz. Da DX12 noch in weiter Ferne liegt, sind Zwischenlösungen gefragt. Eine solche hat Nvidia mit dem Geforce 337.50 veröffentlicht: Die neue Treiberreihe 337(+) soll effizienter mit den Ressourcen umgehen und die Fps-Leistung in verbreiteten Einstellungen wie Full HD mit aktivem AA/AF steigern. Nvidia verrät zwar keine Details zum Erfolgsrezept, pocht jedoch auf bessere Ausnutzung von Multicore-CPUs unter DX11. Diese Aussage überprüfen wir im Test mit einem FX-8350 sowie einer GTX Titan. Die Tabelle links dokumentiert die Leistung des brandneuen Geforce 337.61 im Vergleich mit dem 334.89 WHQL von Mitte Februar. Die Resultate passen zu den Aussagen Nvidias: In 1080p, wo die CPU limitiert, sind teils deutliche Fps-Gewinne zu verzeichnen. Im relativen Grafiklimit (2400p) ist der alte Treiber teils minimal schneller.

Info: www.nvidia.de

Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE

PC-Games-PC GTX770-Edition



- Intel Core i5-4570
- Nvidia Geforce GTX 770
- 128 GB SSD (ADATA)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION

Den Launch von Intels neuer CPU-Generation mit dem Namen Haswell haben die Redakteure der Zeitschrift PC Games Hardware genutzt und diesen neuen Komplett-PC konfiguriert. Verbaut wird dabei der Intel Core i5-4570. Auch die Geforce GTX 770 ist brandneu und kommt in diesem PC-Games-PC erstmals zum Einsatz. Generell wurde bei der Komponentenauswahl viel Wert auf ein leises Betriebsgeräusch gelegt.

QR-Code scannen und bestellen!



Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate



Was kostet PC-Gaming?

Von: Reinhard Staudacher

Als Spieler orientieren wir uns bei der Hardware meist an der oberen Preisgrenze. Was aber, wenn ein möglichst günstiges Spielesystem gefragt ist? Wir finden heraus, was preislich möglich ist.

Wenn ihr euch die im Hardware-Teil der PC Games bereits getesteten und mit einer sehr guten Bewertung, teils auch mit einer Auszeichnung prämierten Komponenten anschaut, findet ihr Grafikkarten weit jenseits der 500-Euro-Marke, Prozessoren, die 300 und mehr Euro kosten, und Hauptplatinen, für die dieser Betrag abermals fällig wird. Aus solchen Komponenten lässt sich zweifelsfrei ein System bauen, das jedem aktuellen Spiel in Full-HD-Auflösung ohne Probleme gewachsen ist. Wie sieht es aber aus, wenn ihr euch nicht die beste Performance, sondern das günstigste und noch sinnvoll nutzbare Gaming-System als Ziel setzt?

Damit wird die Auswahl der passenden Komponenten schon schwerer. Normalerweise verhindert euer Budget, dass ihr zu viel ausgebt. Wollt ihr jedoch ein möglichst günstiges System konstruieren, besteht die Gefahr, dass ihr zu wenig ausgebt und auf Hardware setzt, die ihren eigentlich angedachten Zweck gar nicht erfüllt.

WOHER DIE INFORMATIONEN?

Zudem besteht kaum eine Möglichkeit, euch über dieses Hardware-Segment zu informieren. Marktübersichten für CPUs unter 100 Euro sind rar gesät, genauso findet ihr auf unseren Hardware-Seiten kaum Tests von Grafikkarten mit einem Preis um 100 Euro.

Trotzdem interessieren sich viele PC-Spieler, vor allem solche mit schmalem Geldbeutel, für dieses Thema. Das nimmt PC Games zum Anlass, um zur Abwechslung mal ein Gaming-System unter der Prämisse „So billig wie möglich, aber so teuer wie nötig“ zusammenzusetzen. High-End-Komponenten sind für diese Aufgabe also tabu.

BUDGETRECHNER IM EIGENBAU

Auf den folgenden Seiten stellen wir ein oder mehrere Produkte vor und unterziehen sie einem Test, damit ihr einschätzen könnt, welche Leistung ihr erwarten dürft. Dabei decken wir fast alle PC-Komponenten ab und lassen auch Peripherie wie Monitore und Eingabegeräte nicht aus. Wir versuchen, die Grenze auszuloten, wie viel ein System kosten muss, das noch eine akzeptable Spieleperformance bietet. Die Grenze hierfür ist natürlich fließend und kann von jedem anders gezogen werden, weshalb wir bei den performancekritischen CPUs und Grafikkarten eine breitere Produktpalette testen. So habt ihr beim Eigenbau eines günstigen Rechenknechts selbst die Möglichkeit, die Leistung des Systems besser an eure Erfordernisse anzupassen.

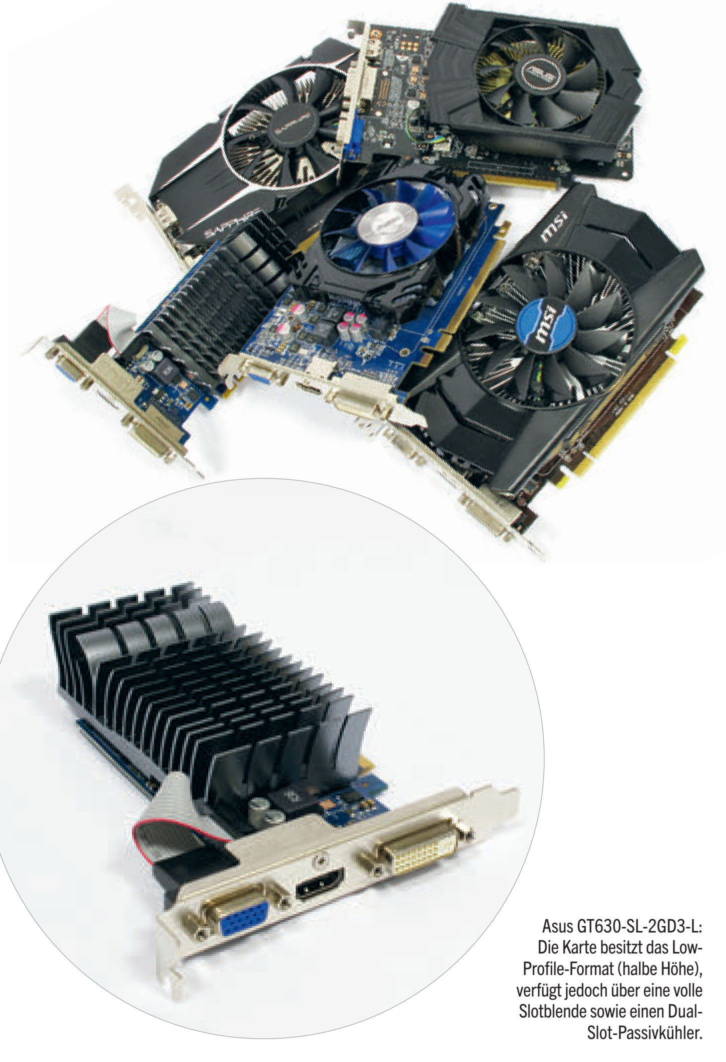
Wir gehen zusätzlich auf optionale Bauteile wie SSDs ein, die für den Betrieb eines Rechners zwar nicht zwingend notwendig sind, den PC aber deutlich flotter arbeiten lassen. Ob euch das den Aufpreis von mindestens 50 Euro wert ist, ist eure Entscheidung. Als Ziel setzen wir uns ein System, das insgesamt weniger als 400 Euro kostet, jedoch noch eine verhältnismäßig gute Leistung bietet. Einen Bauvorschlag mit Benchmark findet ihr auf der letzten Seite dieses Artikels.

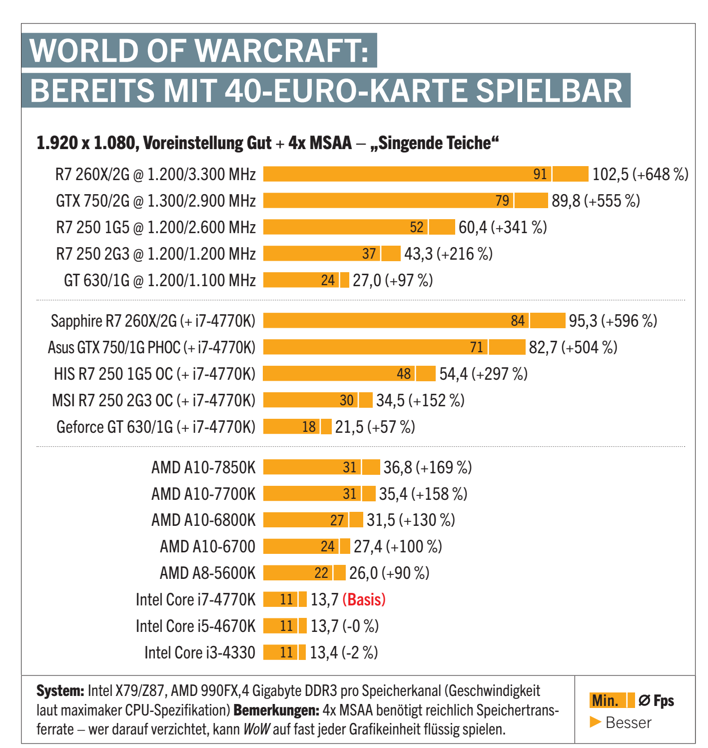
DIE GRAFIKKARTE, EIN ECHTER SPIELMACHER

Zwar ist es der Hauptprozessor, welcher der Grafikkarte die Arbeitsanweisungen gibt, in den meisten modernen Spielen limitiert jedoch nicht die CPU-, sondern die Grafikleistung. Je mehr Bildpunkte gezeichnet werden müssen, je aufwendiger die Berechnung jedes einzelnen ausfällt und je besser die anschließende Glättung sein soll, desto mehr wird der Grafikkarte abverlangt. Den Prozessor kümmert es nicht, wie viele Pixel auf dem Schirm zu sehen sind, seine Arbeit (etwa Physik und künstliche Intelligenz) ist davon unabhängig.

Was nach großer Verantwortung klingt, ist Fakt: Wer sich eine günstige Grafikkarte kauft, muss mit Abstrichen bei der Grafikqualität leben. Es hängt von eurem Budget ab, wie weit ihr die Grafikoptionen eurer PC-Spiele aufdrehen könnt, ohne dass es ruckelt. Wer mit niedrigen Details leben kann, kommt womöglich mit den integrierten Grafikeinheiten aktueller Intel-Prozessoren aus, wie wir sie in diesem Spar-Special vorstellen. Wer sich für einen AMD-Prozessor entscheidet, steht am Scheideweg: Entweder, ihr greift zu einer flinken APU, dann benötigt ihr keine zusätzliche Spar-Grafikkarte. Oder ihr wählt einen stärkeren Prozessor wie den von uns empfohlenen FX-6300, dann seid ihr auf eine Grafikkarte angewiesen, da hier keine GPU enthalten ist. Im Folgenden geben wir Empfehlungen von rund 40 bis 100 Euro, denn 40 Euro solltet ihr mindestens in eine neue Grafikkarte investieren, damit nicht jedes Spiel zur Diashow verkommt. Welche Stolpersteine beim Kauf im Weg liegen, klären wir jetzt.

GRAFIKKARTEN UNTER 50 EURO: Minimum zum Erhalt einer spielbaren Bildfolge. Wer in diesem Preissegment zu Neuware greift, sollte nicht zu viel erwarten. Spielen ist möglich, sogar in Full HD, allerdings nur mit stark reduzierten Details. Der Vorteil günstiger Grafikkarten ist, dass sie keine zusätzliche Stromzufuhr benötigen – falls euch jemand das Gegenteil weismachen möchte, dreht er euch Altware an. Zudem sind die Sparflammen kompakt gebaut und oft mit rein passiver Kühlung ausgestattet, wie unsere beispielhafte Empfehlung auf der rechten Seite. Achtet unbedingt auf den Speichertakt: Mehr ist hier immer besser, während Kapazitäten von 2 oder gar 4 Gigabyte in dieser Leistungsklasse keine Vorteile bringen. Übrigens eignet sich eine





Asus GT630-SL-2GD3-L: Die Karte besitzt das Low-Profile-Format (halbe Höhe), verfügt jedoch über eine volle Slotblende sowie einen Dual-Slot-Passivkühler.

BIOSHOCK INFINITE: EINE 65-EURO-GRAFIKKARTE GENÜGT

1.920 x 1.080, Voreinstellung Mittel – „New Eden"

Karte	Min.	Ø Fps
R7 260X/2G @ 1.200/3.300 MHz	71	77,1 (+512 %)
GTX 750/2G @ 1.300/2.900 MHz	70	76,3 (+506 %)
R7 250 1G5 @ 1.200/2.600 MHz	38	42,2 (+235 %)
R7 250 2G3 @ 1.200/1.200 MHz	30	33,2 (+163 %)
GT 630/1G @ 1.200/1.100 MHz	22	24,1 (+91 %)
Sapphire R7 260X/2G (+ i7-4770K)	64	70,4 (+459 %)
Asus GTX 750/1G PHOC (+ i7-4770K)	63	68,2 (+441 %)
HIS R7 250 1G5 OC (+ i7-4770K)	32	35,0 (+178 %)
MSI R7 250 2G3 OC (+ i7-4770K)	23	27,0 (+114 %)
Geforce GT 630/1G (+ i7-4770K)	16	18,5 (+47 %)
AMD A10-7850K	23	27,3 (+117 %)
AMD A10-7700K	21	24,2 (+92 %)
AMD A10-6800K	20	22,8 (+81 %)
AMD A10-6700	18	21,5 (+71 %)
AMD A8-5600K	16	18,5 (+47 %)
Intel Core i7-4770K	11	12,6 (Basis)
Intel Core i5-4670K	10	12,3 (-2 %)
Intel Core i3-4330	10	12,0 (-5 %)

System: Intel X79/Z87, AMD 990FX,4 Gigabyte DDR3 pro Speicherkanal (Geschwindigkeit laut max. CPU-Spezifikation) **Bemerkungen:** Die A10-APUs können es mit so mancher 65-Euro-Grafikkarte aufnehmen, verlieren aber haushoch gegen die 100-Euro-Chips.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

WORLD OF WARCRAFT: BEREITS MIT 40-EURO-KARTE SPIELBAR

1.920 x 1.080, Voreinstellung Gut + 4x MSAA – „Singende Teiche"

Karte	Min.	Ø Fps
R7 260X/2G @ 1.200/3.300 MHz	91	102,5 (+648 %)
GTX 750/2G @ 1.300/2.900 MHz	79	89,8 (+555 %)
R7 250 1G5 @ 1.200/2.600 MHz	52	60,4 (+341 %)
R7 250 2G3 @ 1.200/1.200 MHz	37	43,3 (+216 %)
GT 630/1G @ 1.200/1.100 MHz	24	27,0 (+97 %)
Sapphire R7 260X/2G (+ i7-4770K)	84	95,3 (+596 %)
Asus GTX 750/1G PHOC (+ i7-4770K)	71	82,7 (+504 %)
HIS R7 250 1G5 OC (+ i7-4770K)	48	54,4 (+297 %)
MSI R7 250 2G3 OC (+ i7-4770K)	30	34,5 (+152 %)
Geforce GT 630/1G (+ i7-4770K)	18	21,5 (+57 %)
AMD A10-7850K	31	36,8 (+169 %)
AMD A10-7700K	31	35,4 (+158 %)
AMD A10-6800K	27	31,5 (+130 %)
AMD A10-6700	24	27,4 (+100 %)
AMD A8-5600K	22	26,0 (+90 %)
Intel Core i7-4770K	11	13,7 (Basis)
Intel Core i5-4670K	11	13,7 (-0 %)
Intel Core i3-4330	11	13,4 (-2 %)

System: Intel X79/Z87, AMD 990FX,4 Gigabyte DDR3 pro Speicherkanal (Geschwindigkeit laut maximaker CPU-Spezifikation) **Bemerkungen:** 4x MSAA benötigt reichlich Speichertransferrate – wer darauf verzichtet, kann *WoW* auf fast jeder Grafikeinheit flüssig spielen.

Min. | Ø Fps
▶ Besser



Moderne Grafikkarten unter 100 Euro benötigen keinen Stromstecker vom Netzteil, das fängt erst bei 260X-Modellen (im Bild: Sapphire) und Nvidias GTX 750 Ti an.

GOAT SIMULATOR: DIE DX9-ZIEGE IST GENÜGSAM.

1.920 x 1.080, max. Details inkl. 4x MSAA – „The great slide"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
R7 260X/2G @ 1.200/3.300 MHz	46	57,9
GTX 750/2G @ 1.300/2.900 MHz	39	49,4
R7 250 1G5 @ 1.200/2.600 MHz	31	38,2
R7 250 2G3 @ 1.200/1.200 MHz	22	29,1
GT 630/1G @ 1.150/1.100 MHz	13	15,5
Sapphire R7 260X/2G	44	54,7
Asus GTX 750/1G PHOC	37	47,4
Radeon HD 6870/1G	31	43,3
Geforce GTX 460/1G	32	38,4
HIS R7 250 1G5 OC	27	34,3
MSI R7 250 2G3 OC	18	23,0
Geforce GT 630/1G	10	12,4

System: Core i7-4770K (3,5 GHz), Z87, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600, Cat. 14.4 Beta (HQ), Geforce 337.50 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Die Unreal Engine 3 benötigt für MSAA viel Speichertransferrate – etwas, das weder die GT 630 noch die R7 250 mit DDR3-RAM bieten.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

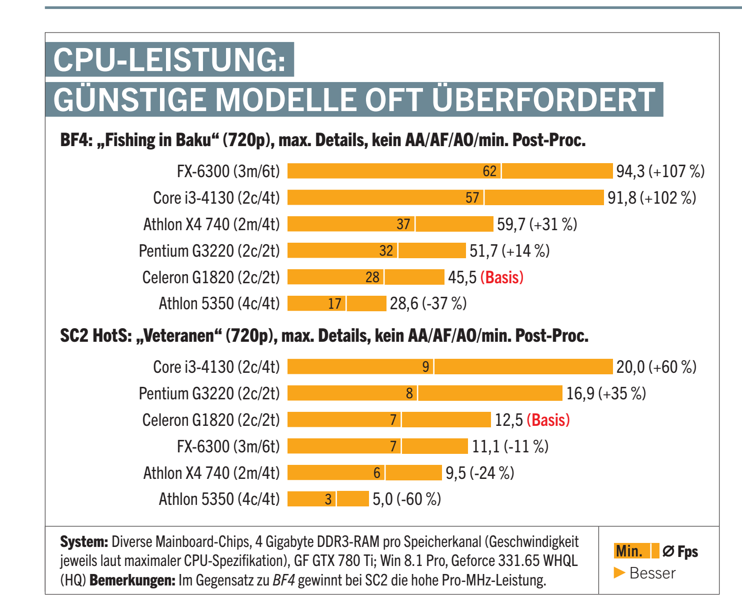
derartige GT 630 auch formidabel als Physx-Beschleuniger neben der Hauptkarte. Unsere Benchmarks belegen weiterhin, dass beim Übertakten oft viele Fps zu holen sind.

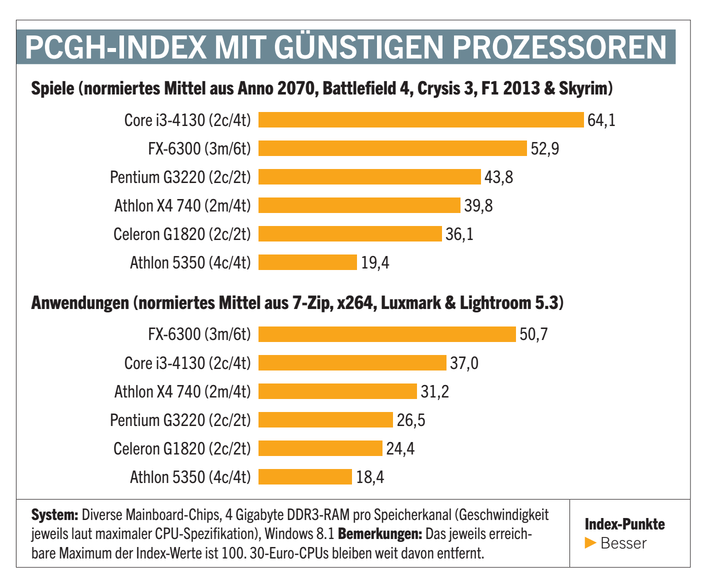
GRAFIKKARTEN BIS 70 EURO: **Ab hier kommt langsam flüssiger Spielspaß auf.** Wer im Preissegment zwischen 60 und 70 Euro zugreift, erhält ein etwas besseres Fps/Euro-Verhältnis als bei den Sub-50-Euro-Angeboten. Hier raten wir zu einer Radeon R7 250, ein weiteres Modell, das ohne externe Stromzufuhr auskommt. Vorsicht ist beim Speicher geboten, da AMD seinen Partnern viel Spielraum lässt. In den Benchmarks findet ihr den Vergleich einer MSI-Karte mit 2 Gigabyte DDR3-Speicher und eines HIS-Modells mit 1 Gigabyte GDDR5. Letztere ist ausnahmslos schneller, nicht nur mess-, sondern auch fühlbar. Der Abstand zwischen den beiden Karten vergrößert sich beim Einsatz von Multisample-AA, da die DDR3-Karte hier besonders an ihrer mageren Speichertransferrate verhungert. Nachteile durch 1 Gigabyte Kapazität sind im spielbaren Fps-Bereich nicht zu befürchten. Ein besonderes Übertaktungspotenzial ist nicht zu vermelden, zehn Prozent stecken aber gewiss drin.

GRAFIKKARTEN UM 100 EURO: **Flüssiges Spielen fast ohne Abstriche möglich.** Wer rund 100 Euro in eine neue Grafikkarte investiert, kann damit fast so viel Spaß haben wie mit einer „großen". Unsere beiden Empfehlungen kosteten bei Redaktionsschluss etwa 105 Euro und sind vergleichbar schnell. Die Asus Geforce GTX 750 ist übertaktet, während die Radeon R7 260X von Sapphire zwecks Stromsparens gemächlich taktet. Mit ihren 1.050/3.000 MHz für GPU und RAM berechnet sie im Mittel aber etwas höhere Bildraten als die Asus GTX 750 PHOC – und benötigt ein Stromkabel zum Betrieb. Beide Grafikkarten verfügen über aktive, aber angenehm leise Kühldesigns, wobei im Vergleich die Sapphire-Karte punktet: Sie erzeugt beinahe unhörbare 0,1 Sone im Leerlauf sowie 0,8 Sone unter Last; bei Asus sind 0,2 bis 1,5 Sone zu verzeichnen. Abseits der Spieleleistung haben die Karten unterschiedliche Stärken und Schwächen: Während die Asus-Karte besonders sparsam ist (weniger als 70 Watt beim Spielen) und sich als CUDA-/Physx-Berechner eignet, wirft die Sapphire 260X ihre 2 Gigabyte Speicher und Kompatibilität zu True Audio und Mantle in die Waagschale – ihr habt die Wahl.

GÜNSTIGE GRAFIKKARTEN

Produkt	Geforce GTX750-PHOC	Radeon R7 260X OC	Radeon R7 250 iCooler Boost	Asus GT630-SL-2GD3-L
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Asus (www.asus.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 105,-/gut	Ca. € 105,-/gut	Ca. € 65,-/befriedigend	Ca. € 45,-/befriedigend
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	512/32/16	896/56/16	384/24/8	384/32/8
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	135/405 MHz (0,962 VGPU)	300/300 MHz (0,819 VGPU)	300/300 MHz (0,800 VGPU)	135/405 MHz (0,662 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.058 (Boost: ~1.189)/2.506 MHz	1.050 (Boost: 1.050)/3.000 MHz	1.000 (Boost: 1.050)/2.300 MHz	901 MHz (kein Boost)/900 MHz
Ausstattung				
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte GDDR5 (128 Bit)	2.048 Megabyte GDDR5 (128 Bit)	1.024 Megabyte GDDR5 (128 Bit)	2.048 Megabyte DDR3 (64 Bit)
Monitoranschlüsse	1 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x D-Sub	1 x Dual-Link-DVI-D, 1x HDMI, 1x Displayp.	1 x Single-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x D-Sub	1 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x D-Sub
Kühlung	Dual-Slot, 1 × 75-mm-Axiallüfter, keine VRM- & RAM-Kühler	Dual-Slot, 1 × 95-mm-Axiallüfter, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)	Dual-Slot, 1 × 75-mm-Axiallüfter, keine VRM- & RAM-Kühler	Dual-Slot, reine Passivkühlung, VRMs & RAM blank
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol; DVI-VGA	–	–
Sonstiges	Unterstützt CUDA & Physx	True Audio, Mantle & Zero Core Power	Unterstützt Mantle	Unterstützt CUDA & Physx
Eigenschaften				
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig	Unauffällig	Unauffällig	Unauffällig
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.310)/ja (1.365)/nein (1.425 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (990)/ja (1.035)/ja (1.080 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.755)/ja (2.880)/nein (3.010 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/ja (3.600 MHz)	Ja (2.530)/nein (2.645)/nein (2.760 MHz)	Ja (990)/ja (1.035)/ja (1.080 MHz)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	17,8/3,4 cm; keiner	17,6 (PCB 17,4)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horiz.)	15,8/3,4 cm; keiner	13,5 (PCB 11,5)/3,5 cm; keiner
Spiele-Leistung	3,5 von 5 Sternen	3,5 von 5 Sternen	2,5 von 5 Sternen	2 von 5 Sternen
FAZIT	⊕ Spieletauglich ⊕ Kompakte Abmessungen ⊖ Nur 1 GiByte Grafikspeicher	⊕ Sehr schnell (in diesem Preisbereich) ⊕ Leise Kühlung ⊖ Benötigt Stromstecker vom Netzteil	⊕ Spieletauglich (mit Abstrichen) ⊕ Leise Kühlung ⊖ Nur 2 Jahre Garantie	⊕ Unhörbar ⊕ Winzig ⊖ Langsam (aber OC-freudig)
	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★☆☆	Wertung: ★★★☆☆





Eines steht fest: Nach Anwendungen sind auch Spiele in der Mehrkern-Ära angekommen. Ernsthaften Spielern können wir guten Gewissens also nur einen echten Quadcore-Prozessor mit guter Pro-MHz-Leistung empfehlen. Doch dem steht das für unser Special arg beschränkte Budget entgegen, daher prüfen wir auf dieser Seite, was ihr im Prozessorbereich zwischen 30 und maximal 100 Euro erwarten könnt.

Unter diesen Voraussetzungen haben wir uns die Performance günstigster Rechenzentralen im Bereich von 30 Euro wie dem Celeron G1820 angesehen. Doch trotz teilweise durchaus ansehnlicher Rechenleistung müssen wir dem geneigten Spieler hier eine anderslautende Empfehlung aussprechen: 30 Euro sind derzeit einfach zu wenig für einen voll spieletauglichen Prozessor. Allein die Definition dieses Attributs dürfte schon für einige Diskussionen sorgen. Fakt ist, dass der Schritt zur 50-Euro-Klasse mit Modellen wie dem Pentium G3220 oder dem Athlon X4 740 zwar zusätzliche Leistung bringt, aber nur wenig an der grundlegenden Spielbarkeit ändert: Bereits vorher spielbare Titel laufen nun ein wenig besser, aber kritische, weil besonders anspruchsvolle Games bleiben speziell im Mehrspieler-Modus meist unterhalb komplett flüssiger Spielbarkeit.

Greift ihr hingegen etwas tiefer in die Tasche und investiert rund 90 Euro, erhaltet ihr dafür einen Core i3-4130 oder einen AMD FX-6300. Beide Modelle sind im Vergleich zur 50-Euro-Klasse deutlich empfehlenswerter und schließen die Lücke zu hochperformanten Quad- beziehungsweise Octo-Core-Prozessoren, haben dafür aber ihre ganz spezifische Vor- und Nachteile.

BASTLER UND SCHRAUBER

Diese Zielgruppe wird eher mit dem in Anwendungen und mehrkernoptimierten Spielen wie *Crysis 3* und *Battlefield 4* flotten AMD-Modell FX 6300 glücklich, da hier wesentlich mehr Einstellmöglichkeiten hinsichtlich Takt und Tuning vorhanden sind. Mit hohen Frequenzen und schnellem Speicher ausgestattet, profitiert der Dreimoduler besonders vom Übertakten der integrierten Northbridge, welche ab Werk mit lediglich 2,2 GHz arbeitet.

SPARSAME SPIELE

Soll es dagegen einfach nur laufen, ohne dass ihr noch viel daran einstellen müsst (oder könnt!), bietet sich Intels sparsame und daher leiser kühlbare Alternative in Form des Core i3-4130 an. Er verfügt über eine hohe Pro-MHz-Leistung, jedoch nur über zwei Kerne (plus HTT) – das Übertakten & Co. ist jedoch nur im Bereich von etwa 5 Prozent noch möglich.

DETAIL-VERGLEICH: GÜNSTIGE UND EMPFEHLENSWERTE CPUS

CPU-Modell	Ca.-Preis	Kerne*	Takt	L2-Cache	L3-Cache	RAM	x264 UHD		Anno 2070		Crysis 3		TES 5: Skyrim	
Intel (Sockel 1150)							Bilder/Sek.	Watt	Bilder/Sek.	Watt	Bilder/Sek.	Watt	Bilder/Sek.	Watt
Celeron G1820	31 Euro	2	2,7 GHz	2× 256 KB**	2 MB***	2× DDR3-1333	1,75	56	17/20,9	128	18/23,4	145	32/37,9	136
Pentium G3220	46 Euro	2	3,0 GHz	2× 256 KB**	3 MB***	2× DDR3-1333	1,88	59	19/24,5	135	24/29,9	152	33/42,0	138
Pentium G3420	52 Euro	2	3,2 GHz	2× 256 KB**	3 MB***	2× DDR3-1600	2,04	59	23/27,5	133	24/31,8	155	38/47,2	141
Core i3-4130	92 Euro	2 + HTT	3,4 GHz	2× 256 KB**	3 MB***	2× DDR3-1600	2,57	71	31/39,3	146	39/45,5	176	45/51,4	149
Core i3-4330	105 Euro	2 + HTT	3,5 GHz	2× 256 KB**	4 MB***	2× DDR3-1600	2,65	68	34/40,5	143	40/47,4	175	46/53,8	147
Core i5-4570	160 Euro	2	3,2 (Turbo: 3,6) GHz	4× 256 KB**	6 MB***	2× DDR3-1600	4,18	84	41/46,4	149	57/66,0	200	57/61,4	154
AMD (div. Sockel)							Bilder/Sek.	Watt	Bilder/Sek.	Watt	Bilder/Sek.	Watt	Bilder/Sek.	Watt
Athlon 5350	45 Euro	4	2,05 GHz	2× 1 MB***	Keiner	1× DDR3-1600	1,21	42	6/7,8	56	14/17,9	127	15/18,7	116
Athlon X4 740	56 Euro	2 + 2	3,2 (Turbo 3,7) GHz	2× 2 MB***	Keiner	2× DDR3-1866	2,02	94	16/23,2	105	25/31,0	189	26/33,3	116
FX-6300	91 Euro	3 + 3	3,5 (Turbo 4,1) GHz	3× 2 MB***	8 MB†	2× DDR3-1866	3,42	166	23/30,4	200	40/48,8	255	32/39,6	204
FX-8320	116 Euro	4 + 4	3,5 (Turbo 4,0) GHz	4× 2 MB***	8 MB†	2× DDR3-1866	4,12	180	22/29,9	217	48/58,6	285	34/42,1	220

* Im Gegensatz zu Intel nutzen AMDs FX-Modelle und die aktuellen A-Serien-APUs ein sogenanntes Modulkonzept, bei dem sich jeweils zwei Integer-Kerne (Teile des) Front-End(s) sowie Gleitkommaeinheit (FPU) teilen. Intels Hyperthreading-Technik (HTT) versucht dagegen, durch zusätzliche, dem Betriebssystem vorgegaukelte CPU-Kerne die Auslastung der vorhandenen Recheneinheiten zu maximieren. Je nach Anwendung ist mal das eine, mal das andere Konzept effizienter. ** Pro Kern *** Von je zwei Kernen/einem Modul gemeinsam genutzt † Von allen Kernen/Modulen gemeinsam genutzt. Bemerkung: Ausnahmsweise haben wir die Preisangaben im niedrigen Bereich dieses Mal etwas genauer aufgeführt, da es ums Sparen geht.

FESTPLATTEN UND SSDS FÜR 45 UND 60 EURO

Computer arbeiten mit Daten. Daten, die auch gespeichert werden müssen. Bisher war das die Aufgabe von Festplatten. Diese haben in den letzten Jahren jedoch zunehmend Konkurrenz von SSDs bekommen. Wir sehen uns beide Speichertypen an und überprüfen die Produkte am unteren Ende der Preisskala.

Glücklicherweise konkurrieren in diesen Bereichen selbst Markenprodukte mit Billig-Produkten, sodass man nicht gezwungen ist, die Katze im Sack zu kaufen. Da uns die Hersteller kurzfristig keines der zu testenden Geräte zuschicken konnten, bedanken wir uns bei Caseking, welche uns die Muster für den Test zur Verfügung gestellt haben.

FESTPLATTEN

Wenn ihr möglichst viel Speicherplatz für euer Geld möchtet, kommt ihr nicht um eine Festplatte (HDD) herum. Wir beschränken uns hier auf ein einziges günstiges, aber dennoch gutes Modell.

TOSHIBA DT01ACA100: Ein gutes Laufwerk, beim Preis wie bei der Leistung. Die Toshiba DT01ACA200 mit 2 Terabyte Kapazität setzte sich im letzten Festplatten-Test an die Spitze des Testfelds. Das kleinere Modell ist erfreulicherweise kaum schlechter und zudem eines der günstigsten 1-Terabyte-Laufwerke auf dem Markt. Die Festplatte bleibt sehr leise und bietet mit 147 MByte/s eine hohe mittlere Schreib- sowie Leserate. Beim Kauf solltet ihr mindestens zur 1-Terabyte-Version greifen. Es gibt zwar auch eine kleinere Ausführung der HDD, die etwa 7 Euro günstiger ist, dafür verzichtet ihr aber auf die Hälfte der Kapazität. Die DT01ACA100 bietet ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Als Alternative bietet sich die Barracuda 7200.14 1TB an.

SOLID STATE DISKS

Durch den harten Preiskampf sind aktuell selbst Markenprodukte erschwinglich. Trotzdem bleibt die Verwendung einer SSD zusätzlich zu einer HDD optional.

DER SSD-VORTEIL ALS BENCHMARK

Iometer, 4k Random Writes nach fünf Minuten Laufzeit

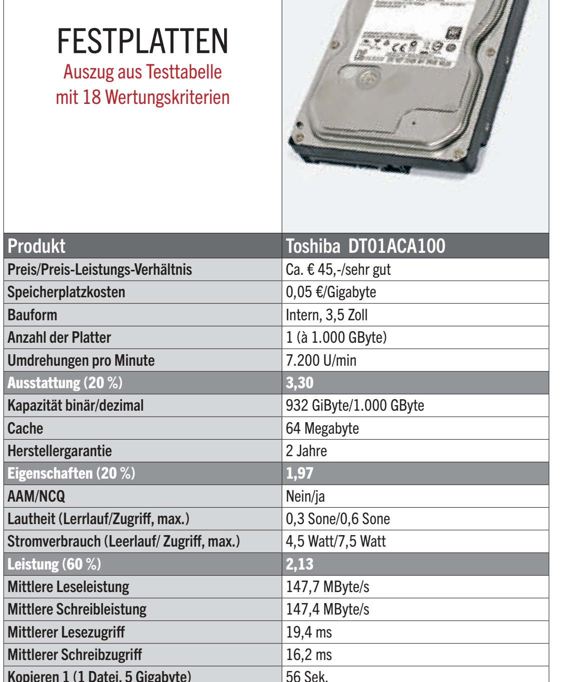
Aktuelle SSD	90.000 (Basis)
Aktuelle HDD	125 (-100 %)

System: Core i5-3470, MSI Z77-GD80, 4 Gigabyte RAM (DDR3-1337); Windows 7 x64; Intel INF 9.4.0.1017, Intel RST 12.6.0.1033, Intel USB 3.0 XHCI1.0.8.25 **Bemerkungen:** Diese Messung verdeutlicht die Reaktionsschnelligkeit einer SSD im Vergleich zu einer HDD.

IOPS ▶ Besser

CRUCIAL M500 (240 GB): Ein ehemaliges Premium-Laufwerk. Die Crucial M500 ist aktuell eines der günstigsten 240-GB-Laufwerke auf dem Markt, selbst No-Name-Hersteller können mit dem Preis meist nicht mithalten. Der Grund dafür ist, dass Crucial die Komponenten bis auf den Controller aus eigener Fertigung bezieht. Die Leistung der SSD entspricht einem Mittelklasse-Laufwerk. Das Laufwerk liest Daten mit 500 und schreibt sie mit 270 MB/s. Es erreicht einem maximalen IOPS-Wert von etwa 67.000. Die 240 GB Kapazität reichen locker für das Betriebssystem und diverse Spiele aus. Die Größe bietet zudem das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

MX DS FUSION (120 GB): Spar-SSD mit mäßiger Leistung. Die MX DS Fusion gehört laut Preisvergleich zu den günstigsten SSDs überhaupt. 120 GB sind für Windows ausreichend, aber bereits zwei bis drei Spiele könnten sie füllen. Bei der MX DS Fusion merkt man den Sparpreis deutlich: Der Controller reagiert empfindlich auf unkomprimierbare Daten. In diesem Fall bricht die Schreibleistung auf unter 100 MB/s ein. Die IOPS liegen bei 24.000 Operationen pro Sekunde. Sofern es der Geldbeutel hergibt, raten wir zur wenige Euro teureren Crucial M500 mit 120 GB, die eine stabilere Leistung und 30 Prozent höhere IOPS-Werte bietet.



FESTPLATTEN
Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

Produkt	Toshiba DT01ACA100
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 45,-/sehr gut
Speicherplatzkosten	0,05 €/Gigabyte
Bauform	Intern, 3,5 Zoll
Anzahl der Platter	1 (à 1.000 GByte)
Umdrehungen pro Minute	7.200 U/min
Ausstattung (20 %)	**3,30**
Kapazität binär/dezimal	932 GiByte/1.000 GByte
Cache	64 Megabyte
Herstellergarantie	2 Jahre
Eigenschaften (20 %)	**1,97**
AAM/NCQ	Nein/ja
Lautheit (Lerrlauf/Zugriff, max.)	0,3 Sone/0,6 Sone
Stromverbrauch (Leerlauf/ Zugriff, max.)	4,5 Watt/7,5 Watt
Leistung (60 %)	**2,13**
Mittlere Leseleistung	147,7 MByte/s
Mittlere Schreibleistung	147,4 MByte/s
Mittlerer Lesezugriff	19,4 ms
Mittlerer Schreibzugriff	16,2 ms
Kopieren 1 (1 Datei, 5 Gigabyte)	56 Sek.
Kopieren 2 (25.000 Dat., 5 Gigabyte)	104 Sek.
FAZIT	⊕ Günstiger Preis ⊕ Hohe Leistung ⊕ Leiser Betrieb möglich
	Wertung: **2,33**



SOLID STATE DRIVES
Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

Produktinfo/-name	M500 (240 GB)	MX DS Fusion
Modellbezeichnung	CT240M500SSD1	MXSSD3MDSFG-120G
Hersteller/Webseite	Crucial (crucial.com/ssd)	Mach Xtreme (mx-technology.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 90,-/sehr gut	Ca. € 55,-/befriedigend
Preis pro GByte	€ 0,40/Gigabyte	€ 0,49/Gigabyte
MTBF*/Haltbarkeit	1.200.000 Stunden/72 Terabyte	2.000.000 Stunden/-
Firmware Testmuster	MU03	3.1
SSD-Controller	Marvell 88SS9187	Phison PS3108
Flash-Chips	-	-
DRAM-Cache	-	-
Ausstattung (20 %)	**2,88**	**3,17**
Formatierte Kapazität (Gigabyte)	223,57	111,79
Herstellergarantie	3 Jahre	2 Jahre
Zubehör/Besonderheiten	Kunststoff-Rahmen für 9,5 mm Bauhöhe	-
Eigenschaften (20 %)	**1,74**	**2,05**
Schnittstelle	SATA 6 Gbit/s	SATA 6 Gbit/s
AS-SSD (Lesen/Schreiben	495/272 MByte/s	497/93 MByte/s
Iometer, nach 5 Min. (4k random Writes)	67.000 IOPS	24.000 IOPS
Bauhöhe	7 mm	7 mm
Leistungsaufnahme Leerlauf/Schreiben	1,0/3,6 Watt	1,0/3,5 Watt
Leistung (60 %)	**2,26**	**2,74**
FAZIT	⊕ Sehr viel Leistung für das Geld ⊕ Relativ lange Garantie ⊖ Wenig Zubehör	⊕ Hohe sequenzielle Leseleistung ⊖ Schlechte Leistung bei kompr. Daten ⊖ Kein Zubehör
	Wertung: **2,28**	Wertung: **2,69**

Egal ob es sich um einen mehrere Tausend Euro teuren High-End-PC oder einen günstigen Office-Rechner handelt, eine Hauptplatine wird stets benötigt.Bereits vorab können wir Entwarnung geben: Gute Mainboards müssen kein Vermögen kosten, also finden auch Gamer mit begrenztem Budget eine passende Plattform für ihr geplantes System.

BASISFRAGE

Welches Board das richtige für euch ist, hängt von vielen Faktoren ab. Wie viele RAM-Steckplätze werden benötigt? Wie viele SATA-Anschlüsse sind vorhanden? Unterstützt das Motherboard mehrere Grafikkarten? Wie viele Lüfteranschlüsse gibt es? Bei sehr günstigen Platinen müssen hier teilweise kleinere Abstriche gemacht werden, wir haben daher vier empfehlenswerte Mainboards für die Sockel AM3+, FM2 und 1150 zusammengestellt, die für günstige Spiele-PCs tauglich sind.

MSI 970A-G43: Viel AM3+-Performance für wenig Geld. Auch wenn der 970er-Chipsatz nicht mehr der neueste ist, erfüllt er dennoch seine Zwecke vollkommen ausreichend. Interessenten eines Sockel-AM3+-Systems finden mit dem MSI 970A-G43 eine günstige, aber trotzdem gut ausgestattete Basis für ihren PC. Dieses liegt sogar im großen Full-Size-ATX-Format vor. Vier RAM-Bänke erlauben eine üppige Speicherbestückung und dank zwei PCI-Express-Slots ist sogar eine Multi-GPU-Konfiguration möglich – solange sie aus AMD-Grafikkarten (AMD Crossfire) besteht. Vier USB-3.0-Ports und sechs SATA-6GB/s-Anschlüsse bieten ausreichend Platz für Festplatten, SSDs und optische Laufwerke. RAIDs sind in den Modi 0/1/5 und 10 möglich.

Gigabit-Ethernet ist natürlich ebenfalls mit an Bord und nutzt den weit verbreiteten Realtek 8111E-Controller. Da Sockel-AM3+-Prozessoren keine interne Grafikeinheit besitzen, stehen logischerweise keine Grafikschnittstellen auf der Platine zur Verfügung. Solltet ihr euch für ein Sockel-AM3+-basiertes System interessieren, müsst ihr also die Kosten einer diskreten Grafikkarte zusätzlich einkalkulieren.

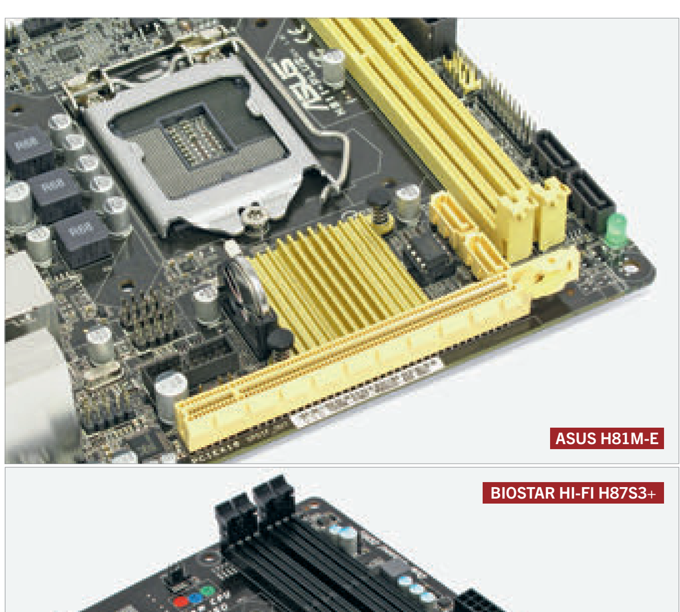


Bei günstigen Mainboards müsst ihr oft auf umfangreiches Zubehör verzichten, mehr als ein paar SATA-Kabel und ein Handbuch liegen meist nicht bei.

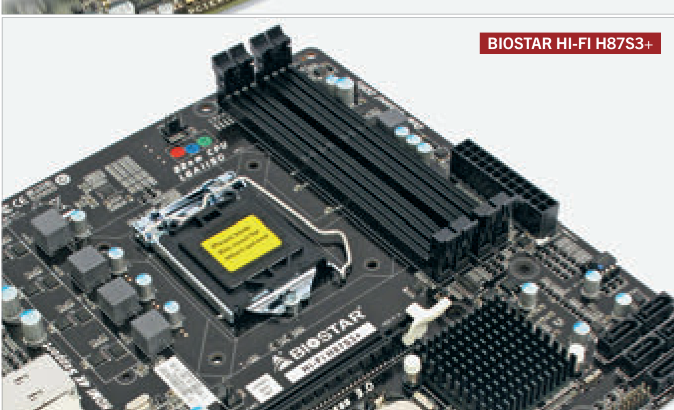
ASUS A55BME: Preiswerte A55-Plattform ohne Schnörkel. Gerade mal 45 Euro kostet das Asus A55BME und stellt damit eine lohnende Möglichkeit für all diejenigen dar, die ein FM2-System aufbauen möchten, das sich auch zum Spielen eignet. Zu einem solchen Preis darf der potenzielle Kunde natürlich keine Ausstattungswunder erwarten, Asus beschränkt sich bei diesem Mainboard auf das Essenzielle. Trotz Mikro-ATX-Bauform stehen nur zwei Arbeitsspeicherbänke zur Verfügung, das erschwert eventuell späteres Aufrüsten, reicht in den meisten Fällen aber aus. Auch auf Dinge wie Multi-GPU-Support müssen Sie verzichten, das spielt in diesem Preissegment allerdings auch keine große Rolle. Schwerer wiegt in unseren Augen schon das Fehlen von SATA-6GB/s-Anschlüssen, nur der ältere SATA-3GB/s-Standard wird unterstützt, was schnelle Flashlaufwerke durchaus einbremsen kann. Wenn der Kostenpunkt aber das wichtigste Argument beim Kauf ist, ist dies zu verschmerzen.

BIOSTAR HI-FI H87S3+: Rund-um-sorglos-Board für Sockel 1150. Wer etwas mehr Geld investieren kann und höhere Ansprüche stellt, bekommt für etwa 60 Euro bereits das Biostar Hi-Fi H87S3+. Dieses liegt ebenfalls im Mikro-ATX-Bauformat vor und bietet unter anderem vier Speicherbänke, was vor allem hinsichtlich späterer Aufrüstbarkeit vorteilhaft ist. Hinzu kommen insgesamt sechs USB-3.0-Anschlüsse und sechs SATA-6GB/s-Ports – viel Platz für zusätzliche Laufwerke.

Unterstützt werden zudem die RAID-Modi 0/1/5 und 10. Für eine gute Belüftung ist ebenfalls gesorgt: Drei Lüfter können angeschlossen werden, einer davon PWM-geregelt. Die Klangqualität des Realtek 892 ist besser als die vieler anderer Onboard-Chips, kann aber nicht mit dedizierten Soundkarten mithalten. Monitore verbindet ihr entweder per D-Sub, DVI-D oder auch HDMI nach dem 1.4a-Standard.



ASUS H81M-E



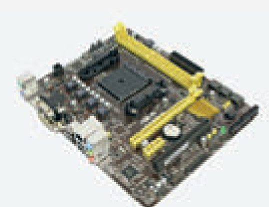
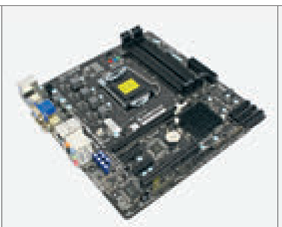
BIOSTAR HI-FI H87S3+

Es lohnt sich, einen genauen Blick auf die Ausstattung zu werfen, aus Kosten- oder Platzgründen verzichten manche Boards auf zwei RAM-Slots (siehe oberes Bild).

ASUS H81M-E: Sockel-1150 für Sparfüchse. Auch Haswell-Interessenten müssen nicht viel Geld für ein Mainboard ausgeben. Günstige Modelle bekommen Sie bereits ab etwa 40 Euro, das gilt auch für unsere Beispielplatine, das Asus H81M-E. Wie viele Motherboards in dieser Preisklasse kommt es im Mikro-ATX-Format daher und beschränkt sich ausstattungstechnisch auf das Nötigste. Ausufernde Software-Pakete oder Übertaktungsfunktionen dürfen Sie nicht erwarten.

Dafür finden sich alle wichtigen Standards auf dem Asus H81M-E. Zwei SATA-6GB/s-Anschlüsse sind sogar für SSDs schnell genug und auch zwei USB-3.0-Ports sind mit an Bord. Wie schon bei unserem FM2+-Beispielboard finden sich auch auf dem Asus H81M-E nur zwei RAM-Bänke, was wie bereits erwähnt aber meist ausreicht. Wer die integrierte Grafikeinheit des Prozessors verwenden möchte, kann diese über die auf dem Mainboard vorhandenen DVI-D- oder D-Sub-Anschlüsse am Monitor anschließen. Ein HDMI-Ausgang ist aber nicht verbaut.

MAINBOARDS
Auszug aus Testtabelle mit 83 Wertungskriterien

				
Mainboard	**970A-G43**	**A55BME**	**Hi-Fi H87S3+**	**H81M-E**
Hersteller (Webseite)	MSI (www.de.msi.com)	Asus (www.asus.com)	Biostar (www.biostar-europe.com)	Asus (www.asus.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 50/gut	Ca. € 45/gut	Ca. € 60/gut	Ca. € 70,-/gut
Chip, Format	AMD 970+SB950, ATX	AMD A55, Mikro-ATX	Intel H87, Mikro-ATX	H81, ITX, C2
Typberatung/Übertaktungsauglichkeit	Preisbewusste Spieler	Preisbewusste Spieler	Gelegenheitsspieler und Multimedia-Fans	Mini-PC
Ausstattung (20 %)				
Speichersteckplätze	4x DDR3	2 x DDR3	4 x DDR3	2 x DDR3
Erweiterungs-Slots	x16 (1), x4 (1), x1 (2), PCI (2)	x16 (1), x1 (1), PCI (1)	x16 (1), x1 (2), PCI (1)	x16 (1), x1 (1)
Onboard-LAN	1 Port (Realtek 8111E)	1 Port (Realtek 8111G)	1 Port (Realtek RTL8111F)	1 Port (Realtek8111G)
USB-Ports (extern + intern)	3 x USB 3.0, 6 x (9 x) USB 2.0	4 x (8x) USB 2.0	5 x USB 3.0, 4 x (9 x) USB 2.0	2 x USB 3.0, 4 x (6 x) USB 2.0
SATA-Ports	6 x 6GB/s	6 x 3GB/s	6 x 6Gb/s	2 x 6Gb/s
Onboard-Sound	Realtek ALC887	Realtek ALC887	Realtek ALC892 8-Channel Blu-ray Audio	Realtek ALC887
Video-Anschlüsse	-	DVI-D, D-Sub	HDMI, DVI-D, D-Sub	DVI-D, D-Sub, HDMI 1.4a
Sound-Anschlüsse	Analog	Analog	Analog	Analog
Lüfteranschlüsse	1 x 4-Pin, 2 x 3-Pin	1 x 4-Pin	1 x 4-Pin, 2 x 3-Pin	1 x 4-Pin
SATA-Kabel	2 x SATA	2 x SATA	2 x SATA	2 x SATA
Software	MSI Live Update 5	Asus Ai Suite III (OC & Diagnoese), Antivirus-software (OEM-Version)	BullGuard Internet Security (90-Tage-Testversion)	Asus Ai Suite III (OC & Diagnose), Asus Websto-rage, Asus Boot Setting
Eigenschaften (20 %)				
Multi-GPU: PCI-E-Lane-Aufteilung	x16, x16/x4	x16	x16	-
Besondere Funktionen	All solid capacitors	Asus-Boot-Setting	All solid capacitors, Consumer Infrared Headers	-
UEFI-Menü	Übersichtlich, leicht verständliches Menü	Logische Anordnung, Modi zum Auswählen	Übersichtlich, leicht bedienbar dank einfacher Beschreibung	Übersichtlich, deutsche Version, viele Erklä-rungen, Easy-Modus
Besondere UEFI/BIOS-Optionen	Click Bios II für Touchscreen-Eingaben	Favoriten	Software-Monitor	Monitoring-Tools, Flash-Tools
Referenztakt (OC)/CPU-Multiplikator	-	-	90 bis 300 MHz, 8 bis 80	Nicht einstellbar, 8 bis 80
Speichertimings	Hauptlat., Command-Rate, mehr als 30 weitere	Hauptlat., Command-Rate, mehr als 30 weitere	Hauptlatenzen, Command-Rate, 38 weitere	Hauptlat., Command-Rate, mehr als 30 weitere
Speicherteiler	DDR3-1066 bis DDR3-1866, DDR3-2133 (O.C.), 5 Stufen	DDR3-1333 bs DDR-2133, DDR3-2400 (O.C.),5 Stufen	DDR3-1066 bis DDR3-1600, 3 Stufen	DDR3-800 bis DDR3-1600, 5 Stufen
CPU-Spannung (Standard: 1,025 Volt)	Einstellbar	Einstellbar	Einstellbar	0,001 Volt bis 1,920 Volt, 0,001-Volt-Schritte,
Option gegen Vdroop	-	-	-	-
Ring-/Cache-Spannung (Stand.: 1,025 V)	Einstellbar	Einstellbar	Einstellbar	0,001 Volt bis 1,920 Volt, 0,001-Volt-Schritte,
PLL/VCCIN-Spannung (Stand.: 1,8 V)	Einstellbar	Einstellbar	Einstellbar	0,8 bis 3,040 Volt, 0,010-Volt-Schritte
CPU-IO-Spannung (Standard: 1,015 V)	Einstellbar	Einstellbar	Einstellbar	1,0 bis 2,2 Volt, 0,001-V-Schritte
System-Agent-Spann. (Stand.: 0,925 V.)	Einstellbar	Einstellbar	Einstellbar	Standardw. um 1,0 V anhebbar, 0,001-V-Schr.
Grafikkern-/VAXG-Spann. (Stand.: 1,0 V)	Nicht zutreffend	Einstellbar	Einstellbar	Nicht einstellbar
RAM-Spannung (DDR3-Standard: 1,5 Volt)	1,50 Volt	1,50 Volt	1,50 Volt	1,50 Volt bis 1,65 Volt, 0,5-Volt-Schritte
PCH-/Chip-Spannung	Einstellbar	Einstellbar	Einstellbar	-
Weitere Spannungen	Nicht vorhanden	PCH-1,5	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Herstellereigene Auto-Übertaktung	Overclocking von CPU, GPU und Speicher mit OC Genie II	-	-	Non-Z OC (nicht konfigurierbar, Takt vorher auswählbar)
Lüftersteuerung	CPU-Lüfter automatisch	CPU-Lüfter automatisch	CPU-Lüfter automatisch	CPU-Lüfter automatisch
Standard-Referenztakt (CPU-Z)	100,0 MHz	100,02 MHz	100,01 MHz	100,0 MHz
Probleme beim Board-Layout	-	-	-	-
Abstände auf der Platine*	Problemlos	Problemlos	Problemlos	1,0/2,0/5,3/1,9/5,3,/5,3 cm
Praxisprobleme	Keine Probleme im Test	Keine Probleme im Test	Keine Probleme im Test	Keine Probleme im Test
Leistung (60 %)				
***Starcraft 2*: HoTs, 1.080p, kein AA**	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Super Pi Mod 1.5 (1M/2M/4M)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
USB-3.0-Leistung (Burst-Test)	Gut	Gut	Gut	Gut
LAN-Leist. schnellerer Port (send./empf.)	Gut	Gut	Gut	Gut
Stromverbrauch: Windows-Leerlauf	43 Watt	43 Watt	49 Watt	43 Watt
Stromverbr.: Cinebench Single-Thread	57 Watt	68 Watt	65 Watt	58 Watt
Stromverbrauch: Prime 95 + Crysis 3	252 Watt	283 Watt	275 Watt	259 Watt
Temp.: Z87/Wandler (gemessen auf Rückseite)	36/37 Grad Celsius	36/37 Grad Celsius	33/36 Grad Celsius	36/37 Grad Celsius
FAZIT	+ Volles ATX-Layout + Crossfire − Kaum Ausstattung	+ APU-kompatibel + Umfangreiches Software-Paket − Nur zwei RAM-Slots	+ Guter Onboard-Sound + Übertakten möglich − Ältere LAN-Chip-Revision	+ Mikro-ATX gut für Mini-PCs + Gutes Software-Paket − Nur zwei RAM-Slots
	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★½☆

MSI 970A-G43



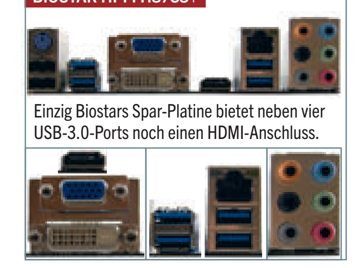
Sockel-AM3+-Prozessoren verfügen über keine interne Grafikeinheit. Daher findet sich logischerweise keine Grafik-schnittstelle an der Input/Output-Blende des MSI 970A-G43.

ASUS A55BM-E



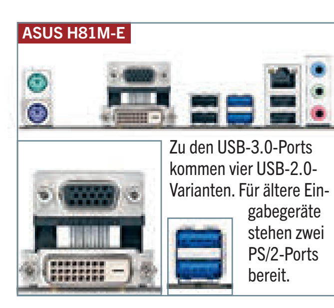
Aufgrund des niedrigen Preises von € 45,- müsst ihr bei der Ausstattung Abstriche machen. So stehen beispielsweise keine USB-3.0-Ports zur Verfügung.

BIOSTAR HI-FI H87S3+



Einzig Biostars Spar-Platine bietet neben vier USB-3.0-Ports noch einen HDMI-Anschluss.

ASUS H81M-E



Zu den USB-3.0-Ports kommen vier USB-2.0-Varianten. Für ältere Eingabegeräte stehen zwei PS/2-Ports bereit.

TESTSIEGER: SAMSUNG S22C350H

Das 22-Zoll-LCD von Samsung schneidet in diesem Test am besten ab und bietet ein optimales Preis-Leistungs-Verhältnis.



Bildschirmmenü
Das OSD (On-Screen-Display) kann über einen Stick an der Unterseite des Monitors sehr komfortabel gesteuert werden.

Anschlüsse
Mit dem PC verbindet ihr das LCD per HDMI oder D-Sub. Über HDMI wird auch Ton übertragen.



INPUTLAG NOCH AKZEPTABEL

Inputlag (Signallaufzeit)

Modell	Millisekunden
Benq GL2450	9,0
Asus VS228NE	11,0
Samsung S22C350H	12,0
AOC E2250S	13,0
Iiyama E2278HDS	14,0
Eizo Foris FG2421	15,0

System: Small Monitor Test Tool 2.1 (SMTT), Röhrenmonitor, Olympus E210
Bemerkungen: Der Inputlag eines LC-Displays sollte 30 Millisekunden keinesfalls übersteigen. Für Spieler ist eine Signallaufzeit von weniger als 10 Millisekunden optimal.

Millisekunden ◀ Besser

REAKTIONSZEIT: EINIGE LCDS SPIELETAUGLICH

Schaltzeit (Reaktionsgeschwindigkeit)

Modell	Millisekunden
Eizo Foris FG2421	0,5
Samsung S22C350H	4,0
Benq GL2450	4,5
Iiyama E2278HDS	5,5
Asus VS228NE	6,0
AOC E2250S	6,0

System: Small Monitor Test Tool 2.1 (SMTT), Olympus E210 **Bemerkungen:** Ein LCD sollte nach der neuen Testmethode eine Reaktionszeit von weniger als 5 Millisekunden erreichen, damit in Spielen keine störenden Schlieren sichtbar werden.

Millisekunden ◀ Besser

Nach Meinung von PC Games ist die Auflösung 1.920 x 1.080 Pixel für Spieler die untere Grenze. Daher haben wir fünf sehr preiswerte LCDs mit Full-HD-Auflösung zum Test gebeten. Die Preise der 22 bis 24 Zoll großen Bildschirme liegen zwischen rund 100 und 110 Euro. Darunter sind Displays von Samsung, Benq, Asus, Iiyama und AOC. Das Testmuster von Acer kam für diesen Test leider zu spät.

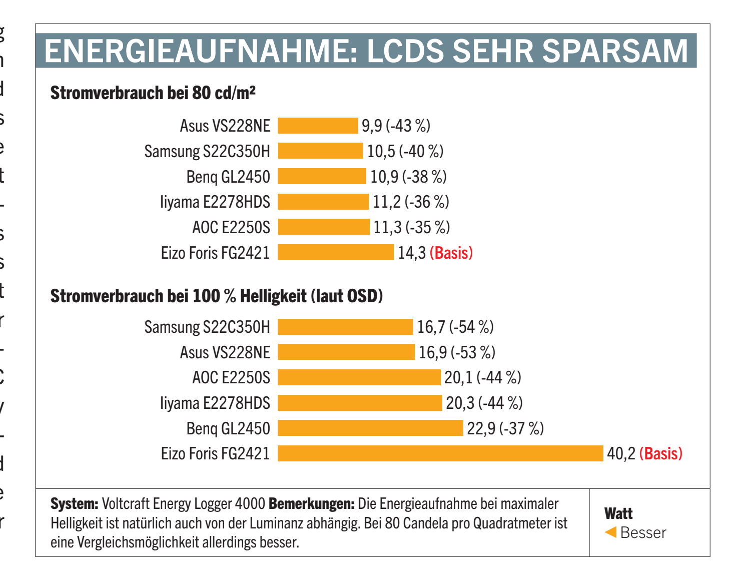
SAMSUNG S22C350H: Gutes LCD-Schnäppchen für Sparfüchse. Das 22-Zoll-Display Samsung S22C350H wurde uns freundlicherweise von redcoon.de zur Verfügung gestellt. Es besitzt ein sehr ordentliches statisches Kontrastverhältnis: Im Test haben wir einen Wert von 1.200:1 gemessen. Die vom Hersteller veranschlagte Reaktionszeit von 5 Millisekunden können wir im Test unterbieten und messen sogar nur 4 Millisekunden. Zudem punktet das Display mit geringen Werten bei Schlieren- und Korona-Bildung. Der horizontale Betrachtungswinkel beträgt 160 Grad. Das Samsung S22C350H hat die spartanischste Schnittstellenausstattung – es stehen lediglich ein D-Sub- und ein HDMI-Anschluss zur Verfügung. Neben dem guten statischen Kontrastverhältnis zeichnet sich der Flachbildschirm durch eine ordentliche Farbbrillanz und Interpolation aus. Die maximale Abweichung bei der Helligkeitsverteilung liegt allerdings bei hohen 20 Prozent. Fazit: Das S22C350H hat kleine Schwächen, verfügt aber über solide Werte beim Kontrastverhältnis und ist somit auch spieletauglich.

BENQ GL2450: Echter 24-Zöller zum Vorzugspreis. Der Benq GL2450 bietet eine Bildschirmdiagonale von 61 Zentimetern – rund 6 Zentimeter mehr als die anderen LCDs in diesem Test. Die Reaktionszeit des GL2450 ist mit gemessenen 4,5 Millisekunden gut und auch bei 9 Millisekunden Inputlag können wir nicht meckern. Trotzdem beobachten wir eine leichte Schlieren- sowie Korona-Bildung. Das Kontrastverhältnis fällt mit 500:1 ebenfalls verbesserungswürdig aus. Der horizontale Betrachtungswinkel beträgt 160 Grad. Fazit: Das Benq GL2450 ist ein gutes und sehr preiswertes 24-Zoll-LCD.

ASUS VS228NE: Kontrastverhältnis zu gering, sonst gut. Äußerlich macht der Asus VS228NE einen sehr wertigen Eindruck. Beim Starten der ersten Tests überraschte der Asus-Flachmann allerdings mit einem schlechten Schwarzwert, der mit 0,9 cd/m² extrem hoch ausfällt: Das resultiert in einem schlechten statischen Kontrastverhältnis, das im Test lediglich 250:1 betrug. Nichtsdestotrotz zaubert Asus ein akzeptables Bild mit relativ knackigen Farben auf den Monitor, allerdings ist die Farbechtheit nur befriedigend. Die Reaktionszeit des Displays liegt bei 6 Millisekunden, damit ist das LCD nur noch bedingt spieletauglich. Die maximale Leuchtkraft ist mit 200 Candela pro Quadratmeter zu gering. Fazit: Das Asus VS228NE kostet nur rund 100 Euro, leistet aber weniger als das gleich teuere Samsung S22C350H.

IIYAMA E2278HDS: Solides Display mit Schwächen. Das 22-Zoll-Display verfügt über ein ordentliches statisches Kontrastverhältnis: Im Test haben wir einen Wert von 753:1 gemessen. Die vom Hersteller veranschlagte Reaktionszeit von 5 Millisekunden bestätigt sich im Test nicht, wir ermitteln 5,5 Millisekunden. Der horizontale Betrachtungswinkel beträgt 160 Grad. Wer gerne die HDMI-Schnittstelle nutzt, sollte nicht zum Iiyama Prolite E2278HDS greifen. Das Display hat die spartanischste Schnittstellenausstattung, bei der lediglich ein D-Sub- und ein DVI-Anschluss zur Verfügung stehen. Audioanschlüsse gibt es auch. Neben dem guten statischen Kontrastverhältnis zeichnet sich der Bildschirm durch eine geringe Abweichung bei der Helligkeitsverteilung aus. Hier liegt die maximale Abweichung bei 15 Prozent vom Durchschnitt. Fazit: Das Iiyama Prolite E2278HDS hat Schwächen, verfügt aber über solide Werte bei Kontrastverhältnis und Helligkeitsverteilung.

AOC E2250S: Schwächstes Display im Vergleichstest. Die Auflösung des AOC E2250S liegt bei (für dieses Preissegment typischen) 1.920 x 1.080 Pixeln. Das entspricht einer Pixeldichte von 95,78 ppi. Dabei wird das Bild von einem TN-Panel aufgebaut, was einen stabilen Blickwinkel von bis zu 160 Grad in der Horizontalen beziehungsweise 160 Grad in der Vertikalen zulässt. Der AOC fällt vor allem durch den geringen statischen Kontrast auf, der im Test nur 223:1 beträgt – der Schwarzwert ist viel zu hoch. Die Reaktionszeit ist mit 6 Millisekunden ebenfalls zu hoch. Die Signallaufverzögerung liegt bei 13 Millisekunden. Die Schlieren- und Korona-Bildung sind deutlich sichtbar und wirken sich teils störend auf das Bild aus. Die Helligkeitsverteilung des Displays lässt ebenfalls Wünsche offen: Der AOC E2250S erreicht mit 19 Prozent den zweitschlechtesten Wert des Testfeldes. Als störend empfanden wir allerdings die undankbare Menüführung. Mit dem PC könnt ihr das Display per DVI-D oder D-Sub (RGB) verbinden. Über HDMI verfügt das AOC E2250S nicht. Fazit: Das Display von AOC bietet zwar eine befriedigende Leistung, doch für rund 110 Euro gibt es deutlich bessere LCDs am Markt, wie auch unser Vergleichstest zeigt.



LC-DISPLAYS

Auszug aus Testtabelle mit 60 Wertungskriterien

	21,5 Zoll	24 Zoll	21,5 Zoll	21,5 Zoll	22 Zoll
Produktname	**S22C350H**	**GL2450**	**VS228NE**	**Prolite E2278HDS**	**E2250S**
Hersteller	Samsung	Benq	Asus	Iiyama	AOC
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 100,-/gut	Ca. 110,-/gut	Ca. 100,-/gut	Ca. 110,-/gut	Ca. 110,-/gut
Ausstattung (20 %)	**2,54**	**2,11**	**2,20**	**2,22**	**2,17**
Diagonale/Anschlüsse	54,6 cm (21,5 Zoll)/HDMI, D-Sub (RGB)	61 cm (24 Zoll)/DVI-D, D-Sub (RGB)	54,6 cm (21,5 Zoll)/DVI-D, D-Sub (RGB)	54,6 cm (21,5 Zoll)/DVI-D, D-Sub (RGB)	55,9 cm (22 Zoll)/DVI-D, D-Sub (RGB)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,248 mm	1.920 x 1.080/0,276 mm	1.920 x 1.080/0,248 mm	1.920 x 1.080/0,248 mm	1.920 x 1.080/0,248 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	5 ms/extern	5 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	3,2 kg/51 x 41 x 21 cm	4,1 kg/58 x 44 x 18 cm	3,8 kg/52 x 39 x 20 cm	2,8 kg/52 x 37 x 18 cm	3,8 kg/51 x 41 x 19 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/28 Grad/0 mm	0 Grad/21 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/2 Jahre	TCO 05/2 Jahre	-/3 Jahre	TCO 03/2 Jahre	TCO 06/3 Jahre
Sonstiges	Audio Ausgang	-	Kensington Security Lock	Kopfhörer-Anschluss, Lautsprecher, Kensington Lock	-
Eigenschaften (20 %)	**2,16**	**2,42**	**2,38**	**2,30**	**2,38**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	2.880 x 1.620/-	2.880 x 1.620/-	2.880 x 1.620/-	-/-	2.880 x 1.620/-
Kontrastverhältnis (statisch)	1.200:1	500:1	250:1	753:1	223:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	16,7/0,2 Watt	22,9/0,3 Watt	16,9/0,2 Watt	20,3/0,4 Watt	20,1/0,2 Watt
Leistung (60 %)	**2,19**	**2,27**	**2,48**	**2,49**	**2,70**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	4 ms (22 ms)/gering/gering	4,5 ms (23 ms)/sichtbar/sichtbar	6 ms (27 ms)/sichtbar/sehr gering	5,5 ms (26 ms)/sichtbar/sichtbar	6 ms (27 ms)/sichtbar/sichtbar
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/12 ms	Ja/9 ms	Bedingt/11 ms	Bedingt/14 ms	Bedingt/13 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	15, 138, 259 cd/m²	52, 139, 213 cd/m²	42, 126, 200 cd/m²	60, 134, 234 cd/m²	70, 149, 224 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 20 Prozent	Maximal 17 Prozent	Maximal 17 Prozent	Maximal 15 Prozent	Maximal 19 Prozent
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	+ Kontrastverhältnis + Reaktionszeit − Helligkeitsverteilung	+ Spieletauglich + Interpolation + Inputlag	+ Energieaufnahme − Farbechtheit − Kontrastverhältnis	+ Kontrastverhältnis − Farbechtheit − Downsampling	− Hoher Schwarzwert − Helligkeitsverteilung − Kontrastverhältnis
	Wertung: **2,25**	Wertung: **2,26**	Wertung: **2,40**	Wertung: **2,40**	Wertung: **2,53**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent



Mit steigender Auflösung erhöht sich in vielen Spielen (hier *Anno 2070*) auch der Detailgrad.

PC-GEHÄUSE VON 40 BIS 60 EURO

Gehäuse sind ein kritischer Punkt, wenn gespart werden soll: Zu günstige Hardwarebehausungen beginnen unter den Vibrationen von Lüftern sehr schnell zu klappern. Darum und auch um unsere Finger zu schonen (scharfe Schnittkanten!), setzen wir uns eine Preismarke von 40 bis 60 Euro.

ENERMAX OSTROG: Gut kühlender Low-Budget-König. Das günstigste Gehäuse in unserer Marktübersicht ist gleichzeitig auch jenes, das am besten abschneidet: Das Ostrog ist bereits für weniger als 40 Euro zu haben. Dafür erhält der Kunde ein Chassis, das insgesamt sieben Lüfterplätze enthält, wovon aber nur einer mit einem 120-mm-Ventilator bestückt ist. In dieser Preisklasse darf man aber bei einem Lüfterpreis von 5 bis 10 Euro nicht mehr erwarten. Das Frontpanel ist mit 3 x USB (davon ein USB 3.0) sowie einer Stereo- und Mikrofon-Klinke ausreichend ausgestattet. Sehr gut schneidet das Ostrog bei den Temperaturen ab. Im Schnitt bleiben die Komponenten so kühl wie in keinem anderen Gehäuse im Test. Für 40 Euro ein gutes Chassis, allerdings empfehlen wir euch, mindestens einen Lüfter für die Vorderseite anzuschaffen, da es mit der Standardbestückung an Ventilatoren etwas knapp werden könnte.

COOLTEK TIMAIOS: Gute Leistung durch viele Lüfter. Die Rechnerbehausung von Cooltek mit dem griechisch angehauchten Namen bietet ebenfalls eine sehr gute Kühlleistung. Zudem sind für ein Gehäuse dieser Preisklasse extrem viele Ventilatoren verbaut. Was bei der Temperatur einen Vorteil darstellt, verkehrt sich bei der Lautheitsmessung schnell zum Nachteil: Stattliche 4,2 bis 4,8 Sone messen wir in unserem Last-Test. Zwei der Lüfter lassen sich jedoch durch die mitgelieferte Lüftersteuerung bändigen, ein einmaliges Ausstattungsmerkmal in diesem Testfeld. Ein kleines Problem stellt die etwas zu flache Bauweise des Gehäuses dar, was die mögliche Bauhöhe des CPU-Kühlers begrenzt. So muss eventuell der Lüfterplatz am Seitenteil frei bleiben, damit der Radiator noch ausreichend Platz hat.

Insgesamt handelt es sich beim Timaios dank der vielen Lüfter um ein gut kühlendes Gehäuse, das für den einen oder anderen Nutzer aber zu laut sein könnte.

SHARKOON NIGHTFALL U3: Edles Gehäuse und gute Verarbeitung. Das Nightfall U3 kostet rund 55 Euro. Dafür erhält der Kunde zwar nur einen Lüfter, das dazugehörige Chassis wirkt aber deutlich hochwertiger als die ähnlich teuren Mitbewerber. Das liegt vor allem daran, dass Sharkoon auch an der Vorderseite Metall einsetzt.

Das Gehäuse ist gut verarbeitet und weist keine scharfen Schnittkanten auf. Nur an den Stellen, wo die Rahmenbleche für die 5,25-Zoll-Buchten herausgebrochen werden (unter der Gehäuse-Front), könnte man sich mitunter leicht verletzen. Ein Manko ist das Fehlen von 2,5-Zoll-Einbauschächten, auch ein Adapter liegt nicht bei. Plant ihr, eine SSD im günstigen Spiele-PC einzusetzen, wird entweder die Anschaffung eines Adapters fällig oder ihr nutzt kreative Befestigungsmethoden. Hinter der CPU könnte ein weiterer Lüfter notwendig sein.

GÜNSTIGE GEHÄUSE
Auszug aus Testtabelle mit 39 Wertungskriterien

			
Gehäuse	**Ostrog**	**Timaios**	**Nightfall U3**
Hersteller (Webseite)	Enermax (www.enermax.de)	Cooltek (www.pc-cooling.de)	Sharkoon (www.sharkoon.com.tw)
Preis (Getestete Version)	Ca. € 40,- (kein Seitenfenster, keine Dämmung)	Ca. € 55,- (kein Seitenfenster, keine Dämmung)	Ca. € 55,- (kein Seitenfenster, keine Dämmung)
Ausstattung (20 %)	**4,94**	**2,22**	**5,04**
Montageplätze	1 x 2,5/3,5 Zoll, 5 x 3,5 Zoll, 3 x 5,25 Zoll	4 x 2,5/3,5 Zoll, 1 x 3,5 Zoll, 4 x 5,25 Zoll	5 x 3,5 Zoll, 5 x 5,25 Zoll
Erweiterungs-Slots	Sieben	Sieben	Sieben
Lüfterplätze	3 x 120, 4 x 120/140 mm	6 x 120, 1 x 140 mm	4 x 120, 1 x 140 mm
Vorhandene Lüfter	1 x 120 mm	3 x 120, 1 x 140 mm	1 x 120 mm
Frontanschlüsse	1 x USB 3.0, 3 x USB 2.0, Audio	2 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, Audio	2 x USB 2.0, 1 x USB 3.0, Audio
Besonderheiten	Keine	Wakü-Schlauchausgänge	Wakü-Schlauchausgänge
Eigenschaften (20 %)	**1,87**	**2,13**	**1,92**
Material (nicht gewertet)	Stahl und Plastik	Stahl und Plastik	Stahl und Plastik
Gewicht (ohne Lüfter)	5,7 kg	6,1 kg	6,0 kg
Abmessungen (H x B x T)	48 x 20 x 48 cm	47 x 19 x 50 cm	45 x 20 x 46
Platz für Grafikkarte/CPU-Kühler	40/17 cm	28/16 cm	29
Verarbeitung allgemein/Schnittkanten/Verwindungssteifheit	Befriedigend/ausreichend/gut	Befriedigend/gut/gut	Gut/gut/gut
Zusammenbau	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend
Besonderheiten beim Zusammenbau	Festplattenkäfig herausnehmbar	Lüftersteuerung (zwei Drehregler, zwei Lüfter)	Festplattenkäfig herausnehmbar
Praxisprobleme	Keine	Bei großen Turmkühlern müssen die Lüfter im Deckel entfernt werden.	Festplattenkäfig aufwendig zu demontieren
Leistung (60 %)	**2,38**	**3,43**	**3,28**
Temperatur CPU/GPU	72/72 Grad Celsius	71/74 Grad Celsius	84/73 Grad Celsius
Temp. HDD/Mainboard-Chip/CPU-Spannungswandler	33/69/79 Grad Celsius	31/70/77/79 Grad Celsius	37/70/86 Grad Ceksius
Lautester enthaltener Lüfter (12/7/5 Volt)	1,9 Sone (nur 12 Volt möglich)	1,2/0,1/0,1 Sone	1,0/0,3/0,1 Sone
Lautheit mit Referenzlüfter frontal/schräg vorne (45 ° Winkel)	3,0/3,5 Sone	4,2/4,8 Sone	3,3/3,1 Sone
Verwendete Lüfter (nicht gewertet)	F: 1 x 120, H: 1 x 120, D: 1 x 140, S: 1 x 140 mm	F: 1 x 140, H: 1 x 120, S: 1 x 120 mm	F: 1 x 120, H 1 x 120 mm, S: 1 x 120 mm
FAZIT	+ Günstig + Platz für viele Lüfter ... − ... aber nur einer enthalten	+ Vier Lüfter mitgeliefert − Laut im Betrieb − Probleme bei großen Kühlern	+ Edles Design − Keine 2,5-Zoll-Bucht für SSDs − Nur ein Lüfter
	Wertung: 2,79	**Wertung: 2,93**	**Wertung: 3,27**

* 45-Grad-Winkel

NETZTEILE FÜR 40 BIS 80 EURO

Ein Spielerechner lässt sich auch mit einem preiswerten Netzteil mit ausreichend Energie versorgen. PC Games stellt vier Spannungswandler mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis für unterschiedliche Einsatzzwecke kurz vor.

BIS 400 WATT

Für leistungsschwache Rechner ist ein Netzteil mit 300 Watt oft ausreichend. Hier bietet sich das Enermax Triathlor für rund 40 Euro an. Das Netzteil besitzt kein modulares Kabelsystem, kann dafür aber mit einer sehr geringen Arbeitslautstärke punkten. Wir haben hier Werte von 0,3 Sone bei 10, 20, 50 und 80 Prozent Auslastung sowie 1,0 Sone bei 100 Prozent Auslastung messen können. Der Wirkungsgrad von bis zu 88 Prozent bei einer Auslastung von 50 Prozent ist positiv aufgefallen. Die Restwelligkeit liegt innerhalb der Intel-Spezifikationen.

BIS 600 WATT

Das 430 Watt starke Be quiet Pure Power L8 verfügt über ein teilmodulares Kabelmanagement-System. Gekühlt wird das Pure-Power-L8-Netzteil mithilfe eines 120-Millimeter-Propellers. Dieser ist bis 80 Prozent Auslastung sehr leise und verursacht eine Lautheit von 0,7 Sone. Erst bei 100 Prozent ist der Lüfter mit 1,8 Sone zu hören. Der Wirkungsgrad ist mit 87 Prozent bei einer Auslastung von 50 Prozent am besten und bei 10 Prozent mit einer Effizienz von 79 Prozent am schlechtesten.

BIS 800 WATT

Ihr braucht 540 Watt auf der 12-Volt-Leitung? Dann ist das Thermaltake Berlin 630W für nur 45 Euro eine Überlegung wert. Das Netzteil ist mit einem einschienigen System ausgestattet (12 V), das mit bis zu 540 Watt belastet werden kann; die 3,3-/5-V-Schiene hingegen mit 130 Watt. Wir haben in unserem Testlabor satte 4,2 Sone Lautheit messen können; bei 10, 20 und 50 Prozent Auslastung lediglich 0,2 Sone sowie bei 80 Prozent immerhin 2,5 Sone. Bei einer Auslastung von 50 Prozent erreichte das Netzteil seinen höchsten Wirkungsgrad von 86 Prozent und liegt damit bei einer Effizienz von 77 bis 86 Prozent. Wenn ihr jedoch noch mehr Leistung und Kabelmanagement braucht, müsst ihr rund 80 Euro für das Lepa G650-MAS ausgeben. Dafür bekommt ihr ein meist leises Netzteil (0,1 bis 1,3 Sone) mit einem hohen Wirkungsgrad (80 bis 92 Prozent). Das Lepa G650-MAS punktet auch bei der Ausstattung und verfügt über eine semi-passive Kühlung, vier PCI-Express-Anschlüsse für Grafikkarten und alle wichtigen Schutzschaltungen.

NETZTEILE

Alle Watt-Klassen werden nach dem exakt gleichen Wertungsschema benotet.

	600 bis 800 Watt	400 bis 600 Watt	Bis 400 Watt	600 bis 800 Watt
Produkt	**G650-MAS**	**Pure Power L8**	**Triathlor 300W**	**Berlin 630W**
Modellnummer	G65-MAS	BQT L8-CM-430	ETL300AWT	W0393RE
Hersteller	Lepa	Be quiet	Enermax	Thermaltake
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 80,-/gut	Ca. € 50,-/gut	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 45,-/sehr gut
Maximalleistung (Herstellerangabe)	650 Watt	430 Watt	300 Watt	630 Watt
ATX-Version	2.3	2.3	2.4	2.3
Ausstattung (20 %)	**1,55**	**2,10**	**2,64**	**2,25**
Kabellänge SATA-/Molex-Stecker	45-90 cm/45-90 cm	45-60 cm/75-90 cm	50-95 cm/50-65 cm	50-80 cm/50-95 cm
Anschlüsse Floppy/PATA/SATA	1/4/9 Stück	1/3/4 Stück	1/2/4 Stück	1/4/6 Stück
12-V-Anschluss/ATX-Stecker (Länge)	1x 4+4-Pin (60 cm)/1x 24-Pin (60 cm)	1 x 4+4-Pin (55 cm)/1 x 20+4-Pin (45 cm)	1 x 4+4-Pin (50 cm)/1 x 20+4-Pin (50 cm)	1 x 4+4-Pin (55 cm)/1 x 20+4-Pin (55 cm)
PCI-E-Anschlüsse (Länge)	4x 6+2-Pin (45 bis 60 cm)	1 x 6+2-Pin (45 cm)/1 x 6-Pin (50 cm)	1 x 6-Pin (55 cm)	2 x 6+2-Pin (50 cm)
Modulares Kabelsystem	Ja, teilweise	Ja, teilweise	Nein	Nein
Lüfteranschlüsse	Nein	Nein	Nein	Nein
Kühlsystem	Semi-Passiv, 120 Millimeter	Aktiv, 120 Millimeter	Aktiv, 120 Millimeter	Aktiv, 120 Millimeter
Lüfterregelung beim Netzteil	Automatisch	Automatisch	Automatisch	Automatisch
Handbuch/Garantie	Ja, deutsch/3 Jahre	Ja/3 Jahre	Nein/3 Jahre	Nein/3 Jahre
80-Plus-Zertifizierung	80 Plus Gold	80 Plus Bronze	80 Plus Bronze	80 Plus Standard
Schutzmechanismen laut Hersteller	OPP, OCP, SCP ,OVP, UVP	OCP, OPP, SCP, OVP, UVP, OTP	OPP, SCP, UVP, SIP (kein OCP)	OCP, OPP, SCP, OVP
Zubehör/Sonstiges	Kaltgerätestecker, Schrauben, Kabelbinder	Kaltgerätestecker, Schrauben, Kabelbinder	Schrauben	Kaltgerätestecker, Schrauben
Eigenschaften (20 %)	**1,75**	**1,88**	**2,14**	**2,14**
Kondensatoren primär	Nippon Chemicon 390 µF, 400 V, 105 °C	Teapo 270 µF, 400 V, 85 °C	Capxon 270 µF, 400 V, 85 °C	Matsushita 390 µF, 400 V, 85 °C
Kondensatoren sekundär	Nippon Chemicon Elko 105 °C	Teapo 105 °C Elko	Capxon Aishi 105 °C Elko	Unbekannt (MC) 105 °C Elko
Platinenmaterial	Epoxyd (FR3/FR4)	Epoxyd (FR3/FR4)	Epoxyd (FR3/FR4)	Epoxyd (FR3/FR4)
Nachlaufsteuerung Lüfter	Nein	Nein	Nein	Nein
Abmessungen B x H x T (Überlänge)	150 x 86 x 160 mm	150 x 86 x 140 mm	150 x 86 x 140 mm	150 x 86 x 140 mm
Belastbarkeit* +3,3 V und +5 V	100 Watt	120 Watt	90 Watt	130 Watt
Belastbarkeit* +12 V/Schienen	648 Watt/1	396 Watt/2	264 Watt/1	540 Watt/1
Leistung (60 %)	**1,78**	**1,96**	**2,05**	**2,23**
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Lautstärke 10/20/50/80/100 Prozent Auslastung	0,1/0,1/0,3/0,6/1,3 Sone	0,1/0,1/0,2/0,7/1,8 Sone	0,3/0,3/0,3/0,3/1,0 Sone	0,2/0,2/0,2/2,5/4,2 Sone
Leistungsaufnahme Soft-off	1,1 Watt	0,7 Watt	0,9 Watt	1,2 Watt
Effizienz 10/20/50/80/100 Prozent Auslastung	80/87/92/91/91 Prozent	79/85/87/86/85 Prozent	75/83/86/86/85 Prozent	77/83/86/85/84 Prozent
Leistungsfaktorkorrektur (PFC) 10 bis 100 % Auslast.	0,815 bis 0,967	0,729 bis 0,984	0,682 bis 0,971	0,841 bis 0,952
Temperatur 10 bis 100 Prozent Auslastung	23,6 bis 31,1 °C	22,0 bis 28,1 °C	23,0 bis 29,1 °C	20,9 bis 23,7 °C
Ripple & Noise (Intel ATX12V v2.3)	Innerhalb Spezifikation	Innerhalb Spezifikation	Innerhalb Spezifikation	Innerhalb Spezifikation
FAZIT	+ Bis 80 Prozent Last leise + Wirkungsgrad + Preiswert	+ Bis 80 Prozent Last leise + Modulares Kabelsystem − Nur ein PCI-E-Stecker	+ Arbeitet leise + Preiswert − Nur ein PCI-E-Stecker	+ Bis 50 Prozent Last leise + Hohe Watt-Leistung − Bei Volllast zu laut
	Wertung: **1,72**	Wertung: **1,97**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,21**

* Belastbarkeit wird nicht gewertet ** Auslastung

ARBEITSSPEICHER BIS 65 EURO

Bei RAM lohnt es sich, vor dem Kauf einen Blick in den Preisvergleich der PC Games Hardware (http://preisvergleich.pcgameshardware.de)zu werfen, da es immer mal wieder zu kurzfristigen Preisänderungen kommt. Bei einem Neukauf empfehlen wir 8 Gigabyte. Für aktuelle Titel reichen zwar meist noch 4 Gigabyte, durch die neue Konsolengeneration wird der Speicherhunger aber ansteigen und zu wenig RAM stört den Spielfluss stark.

CRUCIAL BALLISTIX TRACER BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU: Schnell, mit Reserven. Im Test konnten wir das Kit mit Standardspannung auf DDR3-2133-Niveau übertakten, darüber hinaus ist es aufgrund des Dual-Rank-Aufbaus in der Praxis etwas flotter als Single-Rank-Sticks – ein faires Angebot für 65 Euro.

TEAMGROUP VULCAN TLYD-38G1600HC9DC01: Gute Alternative. Wenn garantierte 800 MHz (DDR3-1600) reichen, ist dieses für rund 65 Euro erhältliche Kit ausreichend. Es bietet Tuning-Reserven und einen sehr kompakten Kühlkörper.

DDR3-RAM
Auszug aus Testtabelle mit 26 Wertungskriterien

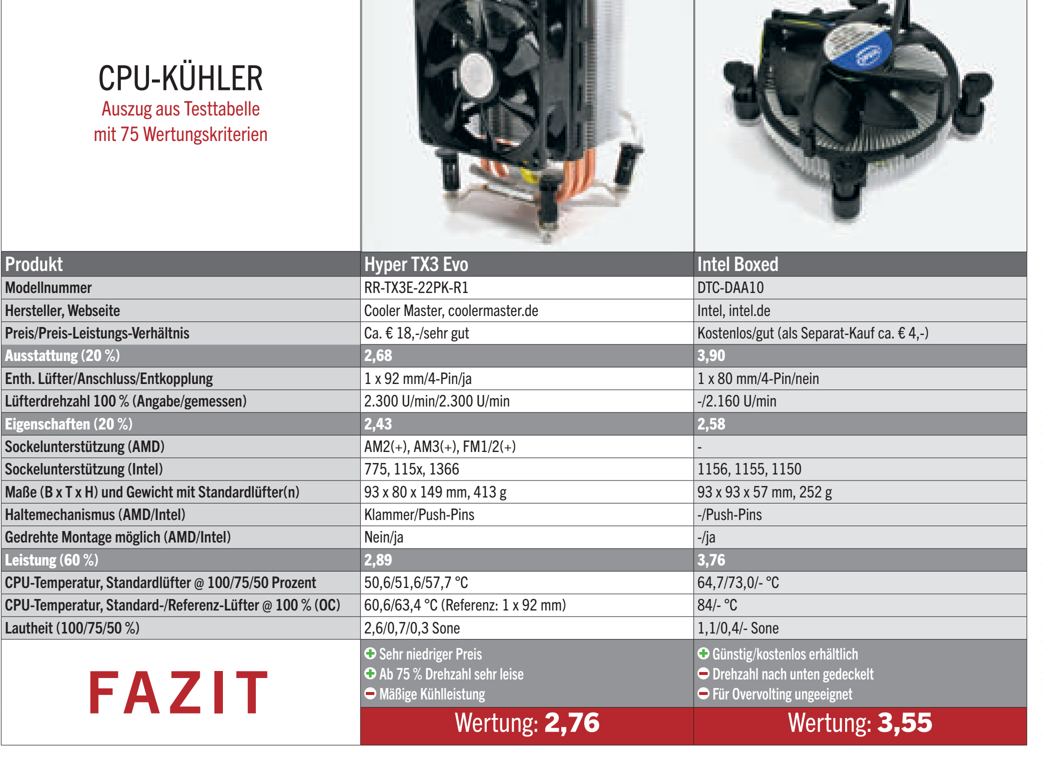
Produkt	Ballistix Tactical	Vulcan
Hersteller (Website)	Crucial (crucial.com)	Teamgroup (teamgroup.com.tw)
Produktnummer	BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU	TLYD38G1600HC9DC01
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 65,-/gut	Ca. € 65,-/gut
Preis pro Gigabyte	Ca. € 8,13	Ca. € 8,13
Ausstattung (20 %)	**2,11**	**2,11**
Kühlkörper	Standard-Heatspreader	Standard-Heatspreader
Besondere Ausstattung	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Infos auf Aufkleber	Takt, Latenzen (CAS, RCD, RP, RAS), Spannung	Takt, Latenzen (CAS, RCD, RP, RAS), Spannung
Eigenschaften (20 %)	**2,92**	**3,10**
Kapazität	2 x 4.096 Megabyte	2 x 4.096 Megabyte
Vom Hersteller garantierter Takt	DDR3-1866	DDR3-1600
Vom Hersteller garantierte Latenzen	9-9-9-27	9-9-9-24
Vom Hersteller vorgesehene Spannung	1,50 Volt	1,50 Volt
XMP-Werte (in BIOS/UEFI auswählbar)	DDR3-1866, 9-9-9-27, 1,50 Volt (XMP 1.3)	DDR3-1600, 9-9-9-24, 1,50 Volt (XMP 1.3)
AMP-Werte (in BIOS/UEFI auswählbar)	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Temperatur (Prime 95, DDR3-1333, 9-9-9-27, 1,65 Volt)	38,2 °C	40,6 °C
Höhe mit Kühler	3,5 cm	3,1 cm
Breite mit Kühler	0,7 cm	0,6 cm
Leistung (60 %)	**2,78**	**3,01**
Undervolting bei Standard-Takt/-Latenzen	-7 Prozent (1,390 Volt)	-13 Prozent (1,300 Volt)
Stabile Latenzen (DDR3-1600, 2T, 1,50 Volt)	7-7-7-21	8-9-9-27
Stabile Latenzen (DDR3-1866, 2T, 1,50 Volt)	9-9-9-27	9-11-11-33
Stabile Latenzen (DDR3-2133, 2T, 1,50 Volt)	10-10-10-30	10-12-12-36
Stabile Latenzen (DDR3-2400, 2T, 1,50 Volt)	Nicht möglich	Nicht möglich
FAZIT	+ Günstig + DDR3-2133 bei 1,50 Volt stabil + Recht kompakter Kühlkörper	+ Günstig, niedriger Kühlkörper + DDR3-2133 bei 1,50 Volt stabil − Nur DDR3-1600 garantiert, Kühlleistung
	Wertung: **2,67**	Wertung: **2,85**

CPU-KÜHLER VON KOSTENLOS BIS 15 EURO

Prozessorkühler sind eine Komponente, bei der man sparen kann: Intel und AMD bieten zusammen mit ihren CPUs sogenannte Boxed-Kühler an. Diese sind auf den Prozessor ausgelegt und der Nutzer behält die Garantie. Zudem sind Boxed-CPUs mit Kühler oft sogar günstiger als ihre Tray-Pendants.

INTEL BOXED: Er reicht aus, mehr aber auch nicht. Der Kühler von Intel bleibt relativ leise, ist aber für Overvolting ungeeignet. Einen Vergleich zum AMD-Boxed-Kühler können wir nicht herstellen, da wir unsere Kühlertests auf einer Intel-Plattform durchführen. AMD-Kühler sind meist etwas lauter.

COOLER MASTER HYPER TX3: Günstiges Upgrade. Soll übertaktet werden, eignet sich der günstige Hyper TX3 Evo. Dieser schafft ausreichend Luft für Übertaktungen ohne große Ambitionen und ist dabei noch recht leise.



CPU-KÜHLER
Auszug aus Testtabelle mit 75 Wertungskriterien

Produkt	Hyper TX3 Evo	Intel Boxed
Modellnummer	RR-TX3E-22PK-R1	DTC-DAA10
Hersteller, Webseite	Cooler Master, coolermaster.de	Intel, intel.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 18,-/sehr gut	Kostenlos/gut (als Separat-Kauf ca. € 4,-)
Ausstattung (20 %)	**2,68**	**3,90**
Enth. Lüfter/Anschluss/Entkopplung	1 x 92 mm/4-Pin/ja	1 x 80 mm/4-Pin/nein
Lüfterdrehzahl 100 % (Angabe/gemessen)	2.300 U/min/2.300 U/min	-/2.160 U/min
Eigenschaften (20 %)	**2,43**	**2,58**
Sockelunterstützung (AMD)	AM2(+), AM3(+), FM1/2(+)	-
Sockelunterstützung (Intel)	775, 115x, 1366	1156, 1155, 1150
Maße (B x T x H) und Gewicht mit Standardlüfter(n)	93 x 80 x 149 mm, 413 g	93 x 93 x 57 mm, 252 g
Haltemechanismus (AMD/Intel)	Klammer/Push-Pins	-/Push-Pins
Gedrehte Montage möglich (AMD/Intel)	Nein/ja	-/ja
Leistung (60 %)	**2,89**	**3,76**
CPU-Temperatur, Standardlüfter @ 100/75/50 Prozent	50,6/51,6/57,7 °C	64,7/73,0/- °C
CPU-Temperatur, Standard-/Referenz-Lüfter @ 100 % (OC)	60,6/63,4 °C (Referenz: 1 x 92 mm)	84/- °C
Lautheit (100/75/50 %)	2,6/0,7/0,3 Sone	1,1/0,4/- Sone
FAZIT	+ Sehr niedriger Preis + Ab 75 % Drehzahl sehr leise − Mäßige Kühlleistung	+ Günstig/kostenlos erhältlich − Drehzahl nach unten gedeckelt − Für Overvolting ungeeignet
	Wertung: **2,76**	Wertung: **3,55**

* Core i7-2600K (1,2 V), Asus P8P67, 4 Gigabyte DDR3, GF 6600 GT; Win7 x64 SP1; offener Teststand, liegende Hauptplatine, EKL Alpenföhn Schneekanone

SPIELERTAUGLICHE MAUS UND TASTATUR FÜR KLEINES GELD

Ohne Maus und Tastatur geht am PC nichts, denn diese Eingabegeräte sind die primären Schnittstellen zwischen Mensch und Rechenmaschine. Gerade wenn der PC dann auch zum Spielen genutzt wird, sollten die Tasten des Keyboards einen angenehmen und direkten Druckpunkt besitzen und die Abtastmechanik (Laser-/LED-Sensor) der Maus sollte präzise und ohne die geringste Verzögerung reagieren. Ein weiterer Punkt ist die Ausstattung der Geräte. Je umfangreicher sie ausfällt, desto höher ist in der Regel auch der Preis für die Maus und die Tastatur. Als Käufer gilt es also zu überlegen, welche Features wirklich gebraucht werden und auf welche man verzichten kann.

MÄUSE: UMFANGREICHE AUSSTATTUNG, GÜNSTIGER PREIS

Sowohl die Speedlink Decus Gaming Mouse für rund 35 Euro als auch die 5 Euro günstigere Drakonia Black Gaming Laser Mouse bieten das volle Ausstattungspaket zum attraktiven Preis. Auf ein Gewichtssystem muss der Käufer der Speedlink Decus zwar verzichten, Features wie eine Dpi-Umschaltung, Makros, eine Profilverwaltung inklusive Speicher und eine Polling-Rate von 1.000 Hz bieten aber beide speziell für Spiele konzipierten Nager. Während Speedlink der Decus noch eine Dauerfeuer-Funktion mitgibt, packt Sharkoon einen Extrasatz Mausfüße sowie einen Tragebeutel mit in den Karton der Drakonia-Maus. Bei der Abtasttechnik setzen beide Spielermäuse auf einen Lasersensor. Obwohl die Laser-Optik der Decus nur mit 5.000 Dpi abtastet, steht sie in puncto Präzision und fehlender Latenz dem in der Drakonia Black eingebauten Avago-ADNS-9800-Sensor mit 8.200 Dpi in nichts nach. Zusätzlich gehen auch die Ergonomie sowie die Tastendruckpunkte der Empfehlungen (siehe Testtabelle) in Ordnung.

TASTATUREN: OPTIMALES TIPPGEFÜHL VERSUS VIELE EXTRAS

Beim Kauf einer günstigen Gummidom-Tastatur – der Einstiegspreis bei mechanischen Modellen liegt bei ca. 60 Euro – ist das Tippgefühl, also ein guter Druckpunkt und Anschlag der Tasten sowie ein moderater Aktivierungsdruck des Tastenschalters, wichtiger als die Ausstattung. Das für 14 Euro erhältliche Sharkoon Skiller Gaming Keyboard kombiniert für das Schreiben und Spielen geeignete Schaltereigenschaften mit einem Ausstattungsumfang, der bei den Einsteigergeräten um 10 Euro sonst nicht zu finden ist. Allerdings ist die Skiller dank des geringen Gewichts weder rutschfest noch sorgt die zu kleine Handballenablage für eine optimale Ergonomie. Eine Alternative wäre die Microsoft Sidewinder X4 (Note: 1,59), die jedoch kaum noch verfügbar ist.



Dank klar definierter Schaltereigenschaften sind mechanische Tastaturen auch bei Spielern beliebt. Einsteigermodelle wie das Cherry MX Board 3.0 gibt es ab ca. 60 Euro.

TASTATUR
Auszug aus Testtabelle mit 46 Wertungskriterien



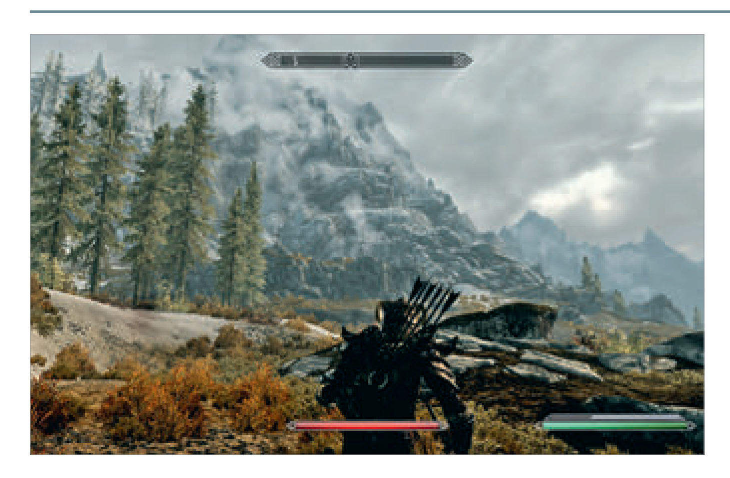
Produkt	Skiller Gaming Keyboard
Hersteller (Webseite)	Sharkoon (www.sharkoon.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 14,- Euro/sehr gut
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB
Ausstattung (20 %)	**2,82**
Kabellänge/Handballenablage	Ca. 150 cm/ja, integriert
Beleuchtung	Ja, aber nur Logo
Tastenanzahl	107 Tasten
USB-Ports/Soundanschlüsse	Nein/nein
Extras	20 Extratasten, Makroprogrammierung jeder Taste möglich, Profilspeicher (extern), acht Austauschtasten (u. a. WASD)
Höhenverstellung	Ja
Eigenschaften (20 %)	**2,35**
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size (Standard MF)/gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Mittelhoch
Ergonomie/Rutschfestigkeit/Gewicht	Gut/befriedigend/ca. 600 Gramm
Abmessungen (L x B x H)	485 x 212 x 25 mm
Leistung (60 %)	**2,75**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Befriedigend/befriedigend
Schalterart/Aktivierungsdruck	Gummidom/keine Angabe
Key Rollover	8KRO
Duckjump-Kompatibilität*	Ja
Frei programmierbare Makros	Ja, aber nur externe Speicherung
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Sehr gut/sehr gut
FAZIT	+ Ausstattung bei geringem Preis + 20 Sondertasten − Nicht rutschfest, Druckpunk/Anschlag **Wertung: 2,68**

MÄUSE
Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien





Produktinfo/-name	Decus Gaming Mouse	Drakonia Black Gaming Mouse
Hersteller (Webseite)	Speedlink (www.speedlink.com)	Sharkoon (www.sharkoon.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 35,- Euro/gut bis sehr gut	Ca. 30,- Euro/sehr gut
Bauart/Anschluss	Kabel-Maus/USB	Kabel-Maus/USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense
Ausstattung	**2,65**	**1,80**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (Laser, keine Angabe)	Optisch (Laser/Avago ADNS-9800)
Anzahl Tasten*	7 + Scrollrad	8 + Vier-Wege-Scrollrad
Max. Auflösung	5.000 Dpi	8.200 Dpi
Kabellänge	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung, Makrofunktion inklusive 128 kBit Speicher für 5 Profile, Beleuchtung, 1.000 Hz Polling-Rate, Schnellfeuer-Funktion	Dpi-Umschaltung, Gewichte, Makrofunktion, Profilspeicher, Beleuchtung, 1.000 Hz Polling-Rate, Tragetasche, Ersatz-Mausfüße
Eigenschaften	**2,20**	**1,80**
Geeignet für …	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	Ca. 140 Gramm	Ca. 115 Gramm + 6 x 5,0 Gramm
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/gut	Gut/gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut/befriedigend	Gut/gut bis sehr gut
Verarbeitung/Software	Seht gut/gut	Seht gut/gut
Leistung	**1,56**	**2,06**
Ergonomie	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut
Präzision/1.000 Hz Polling-Rate	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut
Anspruchsverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Ergonomie (Pam-Grip) + Gut und günstig − Rasterung des Scrollrads **Wertung: 1,90**	+ Ausstattung + Preis-Leistungs-Verhältnis − Ergonomie/Tastenanordnung **Wertung: 1,95**



450-EURO-PC IM LEISTUNGS-CHECK

Bioshock Infinite, 1.920 x 1.080, Ultra-Details, Nachbearbeitung „alternativ“

Bioshock Infinite 56 | 61,3 (Basis)

Skyrim, 1.920 x 1.080, Grafik-Details „sehr hoch“

Skyrim 33 | 42,9 (Basis)

Crysis 3, 1.920 x 1.080, maximale Details, 4 x SMAA

Crysis 3 13 | 16,3 (Basis)

System: AMD FX-6300, MSI 970A-43, 8 Gigabyte DDR3-1600, Asus Geforce GTX 750 OC, Nvidia Geforce 335.23 **Bemerkungen:** *Skyrim* läuft akzeptabel, Crysis sehr langsam. Aufgrund der hohen gewählten Qualität besteht bei den Fps noch viel Luft nach oben.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

WENN ES EIN BISSCHEN MEHR SEIN DARF

MSI Radeon R9 270X Hawk
Die Grafikkarte auf Basis einer R9 270X kostet etwa das Doppelte im Vergleich zur verwendeten Asus-Grafikkarte, ist dafür aber auch doppelt so schnell. Sie zeichnet sich durch eine moderate Übertaktung und die starke und leise Kühlung aus.



ab € 190,-



ab € 160,-

Intel Core i5-4570
Die CPU aus der Haswell-Generation bietet vier Kerne ohne SMT-Funktion. Der Standardtakt liegt bei 3,2 GHz, unter Last sind bis zu 3,6 GHz möglich. Das fehlende K-Suffix deutet es an: Der Prozessor besitzt einen festen Multiplikator und kann deshalb nur begrenzt über den Referenztakt übertaktet werden. Für 70 Euro Aufpreis zum AMD FX-6300 dennoch eine sehr gute CPU.

Crucial M500 (240 GB)
Kaum ein Upgrade bringt unter Windows einen so hohen Geschwindigkeitsschub wie eine SSD. Die flotten Flashspeicher waren einmal sehr teuer, sind inzwischen aber stark im Preis gesunken: Wir empfehlen mindestens 240 GB, die Crucial M500 ist schon ab ungefähr 90 Euro erhältlich.



ab € 90,-

Um zu zeigen, was so ein Billig-System leisten kann, haben wir unter den vorgestellten Komponenten eine Auswahl getroffen und auf dem System einige Spiele getestet. Aufgrund der höheren Kernanzahl fiel unsere Wahl auf ein AMD-System, das vor allem in Multiplayer- und stark mehrkernoptimierten Spielen einen Vorteil gegen Intels Dualcore-Core-i3-Prozessoren mit Hyperthreading (SMT) hat. Als Grafikkarte verwenden wir die Asus GTX750-PHOC-1GD mit leicht übertaktetem GTX-750-Grafikchip. Diese bietet eine befriedigende Spieleleistung und bleibt im Betrieb leise.

WAS LEISTET EIN PC FÜR GERADE EINMAL 450 EURO?

In *Skyrim* erreichen wir mit der höchsten Detailstufe „Sehr gut“ eine akzeptable Spieleleistung von durchschnittlich 43 Fps bei Full HD (1.920 x 1.080). Das ist vor allem der schlechten Mehrkernoptimierung des Spiels geschuldet, die nur maximal zwei Kerne ausnutzt. Das Spiel fühlt sich zwar nicht butterweich an, lässt sich aber ohne große Einschränkungen spielen. Zudem besteht die Option, die Details etwas zu reduzieren.

Wesentlich besser läuft *Bioshock Infinite* im Ultra-Detailgrad: Damit sind flüssige 60 Fps möglich. Die Minimal-Fps liegen mit 56 Fps kaum darunter. *Crysis 3* auf Maximal-Details bringt das System dagegen zum Ächzen: Durchschnittlich gibt es nur ruckelige 16 Bilder pro Sekunde zu sehen. Hier lässt sich aber Abhilfe schaffen, wenn ihr den Detailgrad von „Ultra“ auf „Hoch“ reduziert. Diese Maßnahme sorgt dafür, dass ihr den Ego-Shooter mit ansehnlicher Grafikqualität und akzeptablen Bildwiederholraten spielen können.

EINE FRAGE DES GELDES

Auch wenn man mit diesem System durchaus ohne gravierende Einschränkungen spielen kann, ist und bleibt Hardware am unteren Ende der Preisskala ein Kompromiss. Aktuelle Titel laufen nur gerade so flüssig, in Sachen Zukunftssicherheit sieht es eher düster aus. Bereits die Spiele des nächsten Jahres könnten unseren Spar-Rechner hoffnungslos überfordern. Für fortgeschrittene Qualitätsoptionen fehlt dem PC die Leistung.

Falls ihr deshalb beim Hardwarekauf etwas tiefer in die Tasche greifen möchtet, stellen wir im Kasten links einige immer noch günstige Aufrüst-Optionen vor. So wird aus dem 450-Euro-System schnell ein 600-Euro-System, Spiele laufen auf diesem Rechenknecht aber wesentlich flotter. Zudem ist er auch besser für die Anforderungen kommender Spiele gerüstet.

FAZIT

Günstig spielen
Ein Spielesystem auf Basis von Billig-Komponenten ist möglich, aber eine Gratwanderung. Kauft man zu billig ein, macht das Spielen keinen Spaß, zudem kann die Hardware für künftige Anforderungen schnell zu langsam werden. Als System für anspruchslose Spieler lässt sich mit einer solchen Konfiguration aber bares Geld sparen.

BAUVORSCHLAG GÜNSTIGER SPIELE-PC

Komponente	Details	Preis
CPU	AMD FX-6300	Ca. € 90,-
Grafikkarte	Asus Geforce GTX750-PHOC-1GD	Ca. € 100,-
RAM	8 Gigabyte DDR3-1600	Ca. € 50,-
Mainboard	MSI 970A-G43	Ca. € 50,-
Festplatte	Toshiba DT01ACA 1Terabyte	Ca. € 45,-
Netzteil	Be Quiet Pure Power L8-CM 430W	Ca. € 50,-
Gehäuse	Sharkoon Nightfall	Ca. € 50,-
Gesamtpreis		**€ 435,-**
Optionale Komponenten		
SSD	Crucial M500 240 Gigabyte	Ca. € 90,-
Gesamtpreis		**€ 525,-**

EINSTEIGERTIPPS:

Wildstar

Mit unseren hilfreichen Einsteigertipps zu *Wildstar* stellen auch düstere Dungeons kein Problem mehr für euch dar!

Von: Jürgen Stöffel

Optimaler Charakterausbau und Tipps zum Kampfsystem – wir machen euch fit für *Wildstar*!

So rockt ihr Nexus! Die knallbunte und durchgedrehte Spielwelt von NCsofts Online-Rollenspiel *Wildstar* hält einige Überraschungen parat. Unsere Einsteigertipps helfen euch weiter.

SPIEL MIT KLASSE

Damit ihr die für euch am besten passende Klasse wählen könnt, geben wir euch eine kurze Übersicht:

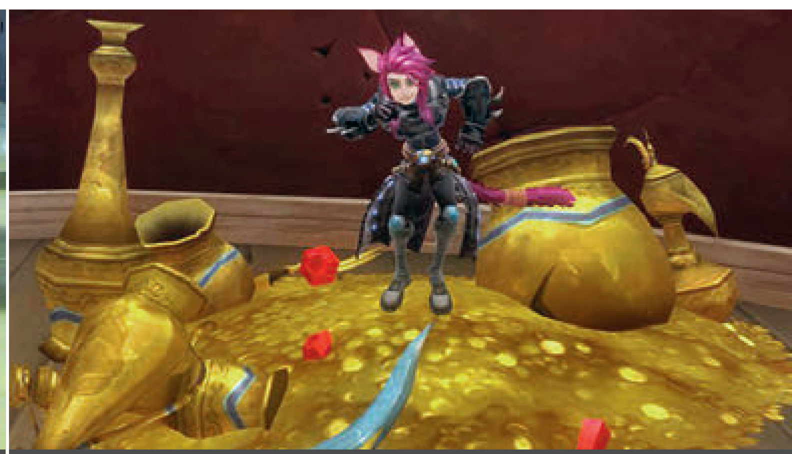
• **Krieger**: Wer den Krieger wählt, will nah an den Feind ran und ordentlich austeilen oder tanken. Die Klasse spielt sich trotz der schweren Rüstung sehr beweglich und dynamisch. Krieger erhalten ihre Klassenressource, während sie kämpfen. Daher ist dieser Heldentyp sehr gut für Spieler geeignet, die unkomplizierte Action ohne viel Schnickschnack bevorzugen.

• **Esper:** Die Psi-Magier sind die „Stoffi-Klasse“ von *Wildstar*. Sie bleiben meist auf Distanz und beharken den Feind mit starken Zaubern, die sie aber teilweise erst aufladen müssen. Daher taugt der Esper vor allem für Spieler, die gern taktisch spielen. Der Esper kann darüber hinaus auch heilen und den Gegner unter Kontrolle halten.

• **Meuchler:** Die hinterlistigen Nahkampf-Attentäter gehören zu den besten Solo-Klassen im Spiel, da sie dank Schleich-Modus unliebsame Gegner umgehen können. Außerdem eröffnen sie den Kampf stets aus dem Hinterhalt und eignen sich deshalb für taktische Spieler. Im Kampf sind Meuchler extrem agil und können sich dank Unsichtbarkeit jederzeit aus dem Gefecht lösen, wenn es zu ihren Ungunsten auszugehen droht. Ihr könnt Meuchler übrigens auch als Tanks spielen!



Zack, da liegt er! Nur wenn wir unsere Klasse optimal beherrschen und uns gut ins Gruppenspiel einbringen, können wir die in *Wildstar* zahlreich vorhandenen Bossgegner umlegen.



Deko-Kram für euer eigenes Haus macht sich bezahlt. Wie etwa hier dieser fette Goldhaufen – dank dieses Dekorationsteils erhöht sich der Erfahrungspunkte-Bonus im Eigenheim.

• **Arkanschütze:** Der agile Pistolen-Knecht ist eine extrem bewegliche Klasse, die auf mittlerer Distanz mit zwei Schießeisen herumballert. Arkanschützen nutzen Teleport-Skills, um schnell die Position zu wechseln, und verfügen außerdem über zahlreiche Kontroll-Fähigkeiten, um Gegner zu behindern. Diese Klasse eignet sich gut für impulsive, bewegungsfreudige Spieler. Den Arkanschützen könnt ihr übrigens auch als Heiler spielen und so Kameraden gesund schießen.

• **Tech-Pionier:** Diese Klasse lässt es mit schweren Kanonen krachen oder ruft Roboter-Diener herbei. Diese können wiederum alles, was eine komplette Gruppe kann: also heilen, tanken und Schaden austeilen. Damit wird der Tech-Pionier zur Einpersonenarmee und ist daher ideal für Solo-Spieler. In der Gruppe kann er aber auch sehr gut alleine den Tank spielen.

• **Sanitäter:** Die am meisten unterschätzte Klasse im Spiel. Der Sani ist nämlich bei Weitem kein reiner Heiler und Unterstützer. Mit seinen beiden Defibrillatoren schockt er Gegner auf kurzer Distanz und spielt sich so wie eine weniger agile Mischung aus Meuchler und Arkanschütze. Aber natürlich könnt ihr diese Klasse auch als reinen Heiler einsetzen und dann eure Gruppe mit mannigfaltigen Buffs und Heileffekten zukleistern!

DER TRAUM VOM EIGENHEIM

In *Wildstar* kann jeder Spieler ab Level 15 ein Haus errichten und das Land drumherum ausbauen. Dies allein macht bereits eine Menge Spaß, doch die Grundstücke bieten auch handfeste Vorteile. So solltet ihr nie vergessen, täglich einmal in euer Domizil zu gucken und am Eingang zu eurem Grundstück den Buff des Tages auszuwählen. Je nachdem ob ihr PvP, PvE oder Gruppen-Inhalte bevorzugt, sind bis zu zehn Prozent mehr Erfahrung in diesen Aktivitäten drin. Außerdem könnt ihr auf eurem Land allerlei nützliche Dinge errichten, beispielsweise Handwerks-Stationen, Ressourcen-Vorkommen oder Shops. Da ihr euch jederzeit zum Haus teleportieren könnt, ist das Eigenheim eine wertvolle Alternative, um etwa überflüssiges Zeug zu verkaufen oder zu lagern. Zuletzt solltet ihr jeden Spieltag auf eurem Land beenden, denn so erhaltet ihr beim nächsten Einloggen einen Bonus auf euren Erfahrungsgewinn. Dieser fällt übrigens umso fetter aus, je schöner euer Haus gebaut und dekoriert ist!

BEINARBEIT

Nur wenn ihr euch im Zielbereich (Telegrafen) eines Gegners befindet, werdet ihr auch getroffen. Wer also nie da steht, wo der Feind gerade hinzielt, wird kaum Schaden einstecken und so länger leben. Anfangs ist es noch ziemlich egal, ob euch was trifft oder nicht, aber ungefähr ab Level 20 werden die Gegner zunehmend härter und ihre Telegrafen sind nicht mehr nur harmlose gerade Linien oder Fächer. Spätestens aber im ersten Dungeon habt ihr ohne gute Beinarbeit keine Chance mehr. Daher solltet ihr schon früh die Steuerung eures Charakters üben und beispielsweise Gegner umrunden und ständig den Telegrafen ausweichen, auch wenn ihr genug Lebenspunkte oder Rüstung habt, um sie mühelos wegzustecken. Übung macht den Meister und *Wildstar* ist kein Spiel, das Erfolge verschenkt.

SAMMEL- UND HANDWERKSBERUFE

Sammelberuf	Handwerksberuf
Überlebenskünstler (baut Holz ab und macht aus Tieren Leder)	**Architekt** (baut aus Holz Objekte fürs Housing)
	Ankleider (baut aus Leder mittlere Rüstungen)
Bergbau (baut Erze und Diamanten ab)	**Rüstungsbauer** (baut aus Erz schwere Rüstungen)
	Waffenschmied (baut aus Erz Waffen aller Art)
Reliktjäger (sammelt fremdartige Relikte)	**Techniker** (baut aus Relikten Heil-Spritzen und andere nützliche Konsumgüter)
Schneider brauchen keinen speziellen Sammelberuf, Stoffe finden sich überall.	**Schneider** (baut aus Stoffen leichte Rüstungen)

TAUSENDSASSA

In *Wildstar* habt ihr mehrere Skill-Leisten, in denen ihr alternative Fähigkeiten-Sets auswählen und abspeichern könnt. Dieses immens praktische Feature solltet ihr so früh wie möglich nutzen und eine alternative Rolle für euren Charakter zurechtlegen. Denn in *Wildstar* hat jede Klasse zwei Funktionen. Zu Spielbeginn ist jeder erst mal ein Schadensausteiler, aber drei Klassen können außerdem die Rolle des Tanks einnehmen, während die restlichen Heldentypen allesamt als Heiler fungieren. Da ihr im Gruppenfinder als Schadensausteiler teilweise recht lange auf ein passendes Team wartet, solltet ihr euch ruhig mit der alternativen Rolle eures Charakters vertraut machen und bereits ein passendes Skill-Set zurechtlegen. So findet ihr schneller einer Gruppe und entdeckt neue Anwendungsmöglichkeiten für euren Helden.

FÜR HANDWERKER

Dank Crafting lassen sich wertvolle Items herstellen. Gerade zu Spielbeginn sind beispielsweise die Rüstungen und Waffen aus dem Eigenbau eine willkommene Ergänzung zu erbeuteter Ausrüstung und die coolen Housing-Objekte des Architekten sowie die Aufputschmittel des Technikers lassen sich gut zu Geld machen. Da man jeweils nur einen Sammel- und einen Handwerks-Beruf erlernt, hilft unsere oben gezeigte Übersicht sicher bei eurer Wahl.

Damit euch die Rohstoffe nicht ausgehen, solltet ihr regelmäßig gefundenes Zeug zerlegen. Damit spart ihr euch Zeit und Geld und könnt schneller in euren Handwerks-Skills aufsteigen. Übrigens gibt es noch Hobby-Berufe wie Koch oder Bauer. Damit können wir heilsames Futter kredenzen beziehungsweise Pflanzen anbauen und ernten (indem ihr sie umhaut!). Da es sich bei diesen Tätigkeiten um Hobbys handelt, könnt ihr sie jederzeit zusätzlich zu euren gewählten Sammel- und Handwerks-Berufen ausüben. ❑



Behaltet die roten Telegrafen-Flächen immer gut im Auge. Sie kennzeichnen die Bereiche, in denen der Gegner als nächste Aktion heftigen Schaden verursacht. Daher gilt: Immer schön in Bewegung bleiben!



Nur mit viel Übung und Geschick kommen wir aus solchen Effektgewittern unbeschadet raus! Nutzt daher die ersten Levels konsequent, um für euren gewählten Charakter effektive Ausweichbewegungen zu trainieren.



Platziert die Gebäude sinnvoll und stellt etwa das Sägewerk neben die Holzfällerhütten oder die Mühle neben einen Bauernhof, um die Transportwege kurz zu halten.

Von: Michael Meyer/Marc Brehme

Was gilt es bei dem Bau einer neuen Siedlung zu beachten?

DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN

Grundlagentipps

Die folgenden Tipps helfen euch, eine gut funktionierende Siedlung zu errichten. Außerdem erfahrt ihr, auf welche Eigenheiten ihr bei den einzelnen Völkern achten müsst.

GRUNDLAGENTIPPS

Ihr habt eine unbegrenzte Zahl von Trägern in euren Hauptquartieren und Lagern. Baut deshalb ein großes Straßensystem und platziert so viele Fahnen wie möglich. Setzt auf jeden Fall die Wirtschaftsansicht ein, indem ihr auf der Tastatur die Taste E drückt. Über jedem Gebäude erscheint nun ein Schriftzug, der sofort zeigt, um was für ein Gebäude es sich handelt. Zudem zeigen Symbole, ob ein Arbeiter mangels Werkzeugen fehlt oder welche Ressourcen zur Produktion fehlen. Zudem wird der Schriftzug je nach Effektivität anders eingefärbt. Für den Fall, dass der Name rot ist, hat dieses Gebäude schon lange nichts mehr produziert, und es empfiehlt sich, hier schnell Maßnahmen zu ergreifen. Eine ähnliche Funktion gibt es für das Militär. Die Übersicht dafür aktiviert ihr über die M-Taste; sie verschafft euch in einer Schlacht einen besseren Überblick und zeigt an, wie viele Soldaten in den Militärgebäuden eurer Siedlung stationiert sind.

AUFBAU EINER SIEDLUNG EXPANDIEREN

Beginnt schon früh im Spiel damit, euer Gebiet in alle möglichen Richtungen auszubreiten. Nutzt dazu hauptsächlich Wachhütten, da diese beim Bau keine Steine verbrauchen. Die großen Militärgebäude solltet ihr erst bauen, wenn ihr die feindliche Grenze erreicht habt. Es ist außerdem besonders wichtig, schnell neue Berge zu erreichen, damit ihr euch frühzeitig um neue Rohstoffquellen kümmern könnt.

BAURESSOURCEN

Besonders zu Beginn müsst ihr in kurzer Zeit viele Gebäude bauen, weshalb ihr euch zuerst darum kümmern müsst, dass eure Bauarbeiter mit Steinen und Brettern bzw. Ziegeln versorgt werden. Mit den Bajuwaren und den Schotten errichtet ihr am besten drei Sägewerke, die von insgesamt fünf Holzfällerlagern und Förstern unterstützt werden. Dadurch stellt ihr nicht nur jede Menge Bretter her, sondern schafft auch neuen Bauplatz für große Gebäude. Die Ägypter brauchen zu Beginn wenigstens drei Ziegeleien, die von mindestens zwei Brunnen beliefert werden. Natürlich solltet ihr mit ihnen auch die beiden nächstgelegenen Steinvorkommen abbauen, da Bretter und Ziegel alleine nur für kleine Gebäude reichen.

NAHRUNGSPRODUKTION

Hier hat jedes Volk andere Vorteile. Die Bajuwaren sind hervorragende Bauern, wodurch die Bauernhöfe pro Produktionsvorgang gleich zwei Ladungen Getreide herstellen. Die Stärke der Schotten liegt beim Fischen, da diese ebenfalls bei jeder Angeltour zwei Fische abliefern. Die Ägypter haben durch ihre Jagdhütten die Möglichkeit, auf einfachem Weg Fleisch zu besorgen, da dieses Volk dazu kein Salz benötigt.

WERKZEUGE

Der Mangel an Werkzeugen zu Beginn einer Partie ist der Grund, weshalb ihr euch mit dem Bau von Gebäuden ein wenig einschränken müsst. Sobald eure Nahrungsmittelproduktion steht und ihr sowohl Kohle als auch Eisenerz gefunden habt, platziert ihr eine Eisenschmelze und die Schlosserei in die Nähe der Bergwerke. Solltet ihr in eurem Hauptquartier schon von Anfang an einige Eisenbarren gelagert haben, ist es natürlich



Die Völker und ihre Krieger unterscheiden sich. Setzt überwiegend die starken Militäreinheiten des jeweiligen Volkes ein, um auf dem Schlachtfeld erfolgreich zu sein. Nur so ist der Sieg gewiss.

Mit der E-Taste schaltet ihr die Wirtschaftsansicht ein, die euch praktischerweise sofort anzeigt, welche Waren in den jeweiligen Gebäuden fehlen oder ob die Produktion vielleicht sogar still steht.

sinnvoll, wenn ihr die Schlosserei schon früher baut.

MILITÄR

Sobald eure Siedlung mit ausreichend Baustoffen, Nahrung und Eisenbarren versorgt wird, kümmert ihr euch darum, dass Soldaten ausgebildet werden. Dazu benötigt ihr bei jeder Fraktion Getränke und Waffen. Die Schotten brauchen zudem noch Kleidung, dafür sind deren Fernkämpfer recht günstig zu haben. Vorausgesetzt ihr spielt auf einer Karte mit großen Granitvorkommen. Hier gilt: Jedes Volk hat besondere Vor- und Nachteile. Setzt bei den Bajuwaren auf eine gute Mischung, während ihr mit den Ägyptern natürlich viele Bogenschützen aus- und fortbildet. Ihr dürft hier allerdings nicht komplett auf Nahkämpfer verzichten, da die Bogenschützen im Nahkampf unterlegen sind. Bei den Schotten setzen Sie auf die Zweihandschwertträger, da die Fernkämpfer zwar billig, aber auch dementsprechend schwach sind. Unterbrecht ab und zu die Rekrutierung, sobald genügend Soldaten angeworben sind, damit eure Kämpfer auf den höchsten Rang befördert werden. Wenn ihr immer wieder neue Rang-1-Rekruten verpflichtet, werden die Soldaten maximal auf Rang 2 befördert, was für eure Kriegsführung nicht unbedingt vorteilhaft ist.

KRIEG

Bei dem ersten Angriff auf eine feindliche Siedlung schickt euer Gegner meist alle Soldaten aus, die er hat. Bei einer Verteidigung werden meist alle verfügbaren Einheiten ausgeschickt. Falls ihr genügend Soldaten in der Kaserne habt, stürmt so lange auf den Gegner ein, bis er keine Verteidiger mehr ausschicken kann. Danach könnt ihr Militärgebäude einfach überrennen und die feindliche Siedlung vernichten.

LOGISTIK

Es ist natürlich besonders vorteilhaft, wenn Gebäude, die sich gegenseitig beliefern, nebeneinander stehen. Durch kürzere Transportwege werden die Waren früher hergestellt und ihr vermeidet Warenstaus in eurer Siedlung. Ein Sägewerk stellt ihr beispielsweise direkt neben die Holzfällerhütten und eine Eisenschmelze in die Nähe der Kohle- und Erzbergwerke. Achtet auch darauf, dass ihr Lagerhäuser an zentralen Positionen platziert, sobald eure Siedlung größer wird. Wichtig ist auch, dass das Lagerhaus viele Zugänge hat, da dort viele Waren ankommen werden. Genauso verhält es sich mit der Kaserne, die mit vier Waren beliefert wird. Stehen solche Gebäude am Rand einer Siedlung oder haben sie nur eine angebundene Straße, kommt es sehr schnell zu einem Warenstau. Besonders bei den Schotten ist ein umfangreiches Straßennetz (Parallelstraßen nicht vergessen!) wichtig, da die Straßen nicht gepflastert werden und somit nie ein zweiter Träger oder ein Lasttier für die einzelnen Routen zur Verfügung steht.

OPFERUNGSSTÄTTEN

Diese Gebäude dürfen nicht fehlen, da viele der nützlichen Opferungen auch sehr billig sind. Zum Beispiel könnt ihr dadurch erreichen, dass eure Bergarbeiter keine Nahrung brauchen, um Rohstoffe abzubauen, oder die Ernte eurer Bauernhöfe verdoppeln. Auch im Krieg ist es möglich, das Glück durch eine Opferung auf Ihre Seite zu ziehen. Die Beschwörungen unterscheiden sich von Mission zu Mission, weshalb ihr euch stets einen Überblick verschaffen solltet, was euch zur Verfügung steht. Besonders wichtig ist die Laufgeschwindigkeitsopferung bei den Schotten, da dieses Volk keine Straßenaufwertung erhält und deshalb kein zweiter Träger bereitsteht. ❑



Wasserwege verursachen sehr oft einen Warenstau. Einfache Lösung: Baut an der gleichen Stelle beziehungsweise daneben noch einen zweiten Weg über das Wasser.

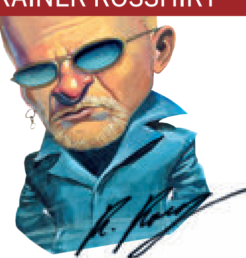


Die seltenen Edelsteine werden meist für mächtige Opferungen gebraucht. Baut diese Vorkommen deshalb immer ab, sobald ihr eines davon entdeckt habt.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Navigare necesse est", pflegt der Lateiner zu sagen, was volksmundig und falsch gerne mit „Seefahrt tut not" übersetzt wird.

Tatsächlich lautet der Spruch, welcher Pompeius zugeschrieben wird: „Navigare necesse est, vivere non est necesse", was so viel bedeutet wie: „Seefahren ist nötig, Leben ist nicht nötig". Er soll dies seinen Truppen zugerufen haben, als sie sich weigerten, wegen eines Sturmes auf ihre Schiffe zu steigen. Warum erzähle ich das alles? Weil es sich bei der heutigen Kolumne um Navigation im Allgemeinen und Navigationsgeräte im Speziellen dreht. Ich gebe zu, dass die Überleitung holprig ist, aber das war Navigation ja auch schon immer. Ganz früher, in den rein analogen Zeiten, musste man sich an Karten, Himmelsrichtungen oder Gestirnen orientieren, in günstigen Fällen konnte man auch nach dem Weg fragen.
Das sorgte für viel Verwirrung und man verfuhr sich oft und gerne. Mit Auto und Motorrad mache ich das bisweilen sogar ganz bewusst (mich verfahren) und genieße es. Immerhin habe ich dadurch schon eine ganze Reihe schöner Landgasthöfe mit vorzüglicher Küche gefunden. Ein gewisser Herr Kolumbus hat durch einen Irrweg sogar Amerika entdeckt und ist damit zu nicht unerheblichem Ruhm gekommen! Im Normalfall ist das Verfahren jedoch unerwünscht. Und genau hier kommt eine der hinterhältigsten modernen Erfindungen ins Spiel – das Navigationsgerät. An unzähligen Autoscheiben pappen inzwischen diese Dinger und verkünden, dass sich der Fahrer vermutlich bereits in einer Drehtür verläuft und darum sicherheitshalber seinen Arbeitsplatz und seine Wohnung als feste Ziele eingespeichert hat. Wozu noch selbst auf die Straße gucken, wenn man dafür ein Gerät hat? Wohl dem, der an das Gute in der Elektronik glaubt. Die Realität sieht leider bisweilen anders aus. Aber Realität findet im Normalfall vor der Windschutzscheibe statt und ist dem Menschen nicht immer wohlgesonnen! Daher sollte man, trotz Helferlein, stets seinen Blick nach draußen richten und elektronische Ansagen kritisch zur Kenntnis nehmen.
Mein altes Navi pflegte mich an stets derselben Stelle einer Autobahn mit der Ansage „jetzt links abbiegen" zu verwirren. Wahrscheinlich hasste es mich. Ich werde es nie erfahren, da es irgendwann einmal wirklich auf der Autobahn links abgebogen ist – alleine, ohne mein Auto und vor allem ohne mich (ich habe ihm nur zum Flug verholfen). Dabei ist dergleichen beileibe kein Einzelfall. Immer wieder kann man in den Nachrichten hören, dass jemand seinen PKW in einen Fluss gelenkt hat, zwischen Bahngleisen gelandet ist oder nach Rügen wollte und in Duisburg strandete. Und immer, wirklich immer, war ein hinterhältiges Navigationsgerät daran beteiligt!
Wenn in Bayern früher jemand seinen Boliden in den Dorfweiher pilotiert hat, kommentierten Einheimische dies stets mit „a so a Depp". Aber dank Navi ist alles besser geworden! Wenn heutzutage jemand im Tümpel parkt, wird zwar immer noch fachmännisch „a Depp" diagnostiziert, allerdings hat der Betroffene inzwischen die Möglichkeit, es auf einen Fehler im Kartenmaterial zu schieben. Und was können wir jetzt daraus lernen? Sei immer vorsichtig und lasse Dir vor einem elektronischen Gerät niemals anmerken, dass du gerade unaufmerksam bist? Ja, das auch. Aber vor allem, dass das Lesen der PC Games bildet und man ganz nebenbei sogar lateinische Zitate vermittelt bekommt!

Spamedy



Liebes E-Mail-Besitzer,
wir sind erfreut, Ihnen mitteilen zu können, dass Sie Ihre E-mail-Adressen mit Ihrem Online Winning diese Lotterie in der 2. Kategorie gewonnen haben. Ihr Preis war Entlassung aus eingemeindeten Max Lotto-Lotterie-Programm. Lotto Max Gewinnspiel basiert vollständig auf einer elektronischen Auswahl der Gewinner mit ihren E-mail-Kleidern kaufen. Sie sind daher genehmigt worden, um eine Gesamtsumme von £2,000,000.00 britische Pfund (zwei Millionen britische Pfund) gutgeschrieben beanspruchen. Datei Ihre Ansprüche und Verarbeiten der sofortige Freilassung der Ihre Gewinne Bitte füllen Sie das untenstehende Formular aus und senden dies e-E-Mail.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusam-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

mensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand so dämlich ist, aufgrund solch einer E-Mail seine privaten Daten in die Weltgeschichte zu posaunen. Aber würde es solche Menschen nicht geben, gäbe es auch keine Spam-Mails. Wie auch immer – dieses Exemplar verfügt über einen nicht unerheblichen Unterhaltungswert. Ich fürchte aber, dass dies nicht beabsichtigt war, sondern seine Ursache in der automatischen Übersetzung hat, obwohl ich bisher nicht herausfinden konnte, was ich mir unter „E-mail-Kleidern" vorzustellen habe.

Plastik

„umweltfreundlicher als dieses Plastikzeugs"

Servus,

ich bin seit einer gefühlten Ewigkeit Abonnent Ihrer Zeitung und bin eigentlich auch recht zufrieden damit. Dass derzeit einfach nix gscheids kommt, ist ja nicht euer Fehler. Aber eine Frage hätte ich: Warum muss es denn unbedingt eine Plastikverpackung sein? Wäre eine Papierverpackung mit eventuellem Coveraufdruck nicht um einiges umweltfreundlicher als dieses Plastikzeugs?

merci schon mal für die Antwort
Alois Lichtmannecker

Eine sehr gute Frage. Die Plastikverpackung hat verschiedene Gründe. Wir haben uns dafür entschieden, weil wir dem Leser auch garantieren wollen, dass sein Heft in einem möglichst einwandfreien Zustand ankommt. Nicht jeder verfügt über einen wasserdichten Briefkasten und Papier bietet wenig Schutz gegen Nässe, grobmotorische Zusteller, scharfe Kanten und ähnliche Unbill. Hier ist das vielgeschmähte Plastik einfach erste Wahl. Ganz abgesehen davon ist die Plastikvariante auch deutlich preiswerter als ein Papierumschlag. Da wir insgesamt fast eine Million Hefte jährlich an die Abonnenten unserer diversen Magazine verschicken lassen, ein nicht zu unterschätzender Kostenfaktor.

Code



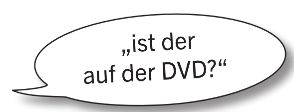
Mahlzeit

Auf eurer scheissseite zum codeeinlösen gibt es keinen zugrifff

Mit freundlichen Grüßen
Holst

Ich gehe jetzt davon aus, dass die Floskel „Mit freundlichen Grüßen" automatisch von deinem E-Mail-Programm generiert wurde. Die Schlussfloskel will so gar nicht zum Stil des Textes passen und ist zudem noch in korrektem Deutsch verfasst. Täglich schaffen es zig Leute auf unserer Seite, ihren Code einzulösen. Der Server funktioniert tadellos und es liegt kein Fehler vor. Ehe du zu solch drastischer Wortwahl greifst, solltest du dich vielleicht erst vom reibungslosen Funktionieren deines eigenen Browsers überzeugen. Und wie immer gilt: Eine genaue Fehlermeldung wäre hilfreich und lesen schadet bekanntlich keineswegs – selbst wenn es sich nur um Fehlermeldungen handelt.

Mehr Code



Sehr geehrte Damen und Herren,

ich habe mir die neue Ausgabe mit der Tropico4 Vollversion gekauft, aber mein Laptop braucht Ewigkeiten, um die scheiß DVD zu lesen und lädt für jeden scheiß Ewigkeiten. Muss ich noch irgendein Update für Adobe Flash oder was weiß ich installieren oder wurde an der Qualität gespart? Sonst will ich lieber mein Geld zurück bevor ich hier so ne scheiße mitmache. Und jetzt soll ich den Produktschlüssel eingeben, weiß aber nicht wo der steht?! ist der auf der DVD?

MfG, Felix

Ich gratuliere Ihnen. Dank Ihrer dynamischen Art haben Sie sich bisher wahrscheinlich schon viele Freunde gemacht. Ihre Wortwahl zeugt von Bildung ebenso wie von Fachwissen. Dass Sie sich von überholten Höflichkeitsformeln nicht bremsen lassen, ist Ihrer vorher angesprochenen Dynamik zu verdanken. Ihre kurze, präzise Ausdrucksweise hilft uns, Ihr Problem zu diagnostizieren und motiviert uns gleichzeitig ungemein, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Ob Sie ein Update für Ihren Flash Player installieren müssen, kann ich Ihnen natürlich nicht beantworten. Ansonsten würde ich eigentlich gerne anmerken, dass Ihre Fragen allesamt im Heft beantwortet werden, was jedoch voraussetzen würde, dass Sie unser Heft auch lesen und nicht nur die Bilder ansehen und das Spiel installieren. Aber ich sehe ein, dass im oberen Management, wo Sie zweifellos tätig sind, einfach keine Zeit bleibt, um solche Nebensächlichkeiten durch simples Lesen selbst zu eruieren. Vermutlich ist dies ein Aufgabenbereich Ihrer Sekretärin. Aus schierer Ehrfurcht verzichte ich darauf, Ihnen den Inhalt der Seite drei hier darzulegen, zumal Sie inzwischen bestimmt auch selbst daran gedacht haben und das vorschnelle Abschicken Ihrer E-Mail nur Ihrer eingangs erwähnten dynamischen Art geschuldet ist.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Blau machen

Jeder braucht ein Ladekabel für Smartphone, Tablet und andere Kleingeräte. Fast immer kommt hierbei USB auf Micro USB oder iDings zum Einsatz. So etwas bietet natürlich auch Getdigital an. Aber warum sollte man ausgerechnet dieses Exemplar kaufen? Weil es blau leuchten kann! Sobald Strom fließt, visualisiert das Kabel dies durch ein blaues Lauflicht. Ist das Gerät komplett geladen, erlischt das Licht. Es ist auch nicht so, dass eine Lightshow das ganze Zimmer beleuchtet – der Effekt ist eher dezent, macht aber dennoch etwas her.
Wer braucht das? Eigentlich niemand. Ich mag es aber ausgesprochen gerne, weil immer beim Laden meines Handys ein wenig Rambo-Feeling aufkommt. Zitat: „Was ist das?" „Blaues Licht" „Was tut es?" „Es leuchtet blau!"



http://www.getdigital.de/

Bildquelle: getdigital

Stuhl



Hallo zusammen,

ich würde Sie bitten, aktuelle Bürostühle zu testen. Da diese für Gamer zu wichtigen Peripheriegeräten zählen und ein Vergleich aktueller Modelle fehlt, würden dies viele Gamer begrüßen. Sollte die E-Mail bei Ihnen falsch sein, bitte ich Sie, diese an die richtige Stelle weiterzuleiten.

Mit freundlichem Gruß:
Cornelius Jäckel

Sie haben natürlich Recht. Stühle sind unverzichtbar – nicht nur für Spieler. Insofern würde sich hier ein Test wirklich geradezu aufdrängen. Genauso wichtig sind jedoch Tische, da wohl die wenigsten unter uns mit dem Monitor auf dem Schoß spielen. Jeder Zocker kennt das Problem – helles Tageslicht stört ganz entschieden das Bild auf dem Bildschirm. Also muss eine Jalousie her, die möglichst dicht schließt und problemlos bedienbar ist. Für beide Artikel wären Tests hilfreich. Was gerne vernachlässigt wird, ist der Bodenbelag. Gerade billige Auslegware kann für statische Aufladung sorgen und so einen PC beschädigen. Selbst eine Unterhose, vorschnell ausgewählt und kneifend, kann die Freude am Spiel erheblich beeinträchtigen. Sie haben sicher gemerkt, worauf ich hinauswill. Würden wir dies berücksichtigen, würden der PC Games zwei ganz entscheidende Tests fehlen – Sackkarren und Bruchbänder für die armen Postboten, welche unsere Abos ausliefern, ganz abgesehen von Riechsalzen, wenn unsere Finanzabteilung kollektiv in Ohnmacht gefallen ist.

Tupper



Hallo Rossi,

amüsant ist, dass ich durch dein Tupperautofoto angeregt werde, nach vielen Jahren des Lesens deiner Kolumne auch mal eine Mail zu schreiben und das auch noch ohne Bezug aufs Zocken.

Doch das Fahrzeug, das du in der PCG 5 abgebildet hast, konnte ich nicht unkommentiert lassen. Meine Holde ist auch recht erfolgreich im Plaste-Geschäft und dadurch habe ich ein wenig Einblick, alleine weil in meinem PC-Zimmer mittlerweile öfters Tupperlawinen abgehen und sich bei uns dauernd wild über Plaste und Co. schnatternde Damen treffen. Das abgebildete hässliche Fahrzeug ist ein Teamleiterfahrzeug und würde mir nie in den Hof kommen. Die gibt es auch in hübsch, mit mehr Platz und nicht in Form einer Seniorenkutsche. Die aktuellen Gruppenberaterfahrzeuge sind viel schöner und praktischer (siehe Foto). Besonders die Farbgebung (black is the colour!) und das deutliche Fehlen von Rosa ist doch deutlich besser, oder? Als alter Vertreter der Maxime „Hubraum ist durch nichts zu ersetzen als durch mehr Hubraum“ bin ich sogar von dem Motor auf Anabolika mit dem Volumen einer Milchtüte überrascht. Der zieht und hat einen kernigen Sound.

Beste Grüße: Karsten

PS: Es ist schon beeindruckend, wie man durch eine gut gewählte Kameraperspektive in dem Rossis-Welt-Intro den Platz vor eurem Gebäudeeingang großzügig wirken lassen kann ;) Ich kriege da selten einen Parkplatz, wenn ich bei euren Mitmietern bin. Ein Wunder, dass du mit deinem Jeep überhaupt so vorfahren konntest. Bei den Aufnahmen ist doch sicher mindestens ein Kleinwagen geplättet worden, oder?



Wie schön, wenn die Partnerin im Beruf erfolgreich ist, obwohl es jetzt nicht gerade zu meinen bevorzugten Fantasien gehört, schnatternde Damen im Haus anzutreffen (wobei mich in diesem Zusammenhang besonders der Plural ängstigt). Wenn du mir einreden willst, dass es die Tupper-Autos auch in schön gibt, hättest du es am besten beweisen sollen. Du hast nur ein Bild einer anderen Allerweltskutsche angehängt, deren Farbwahl zwar eindeutig besser ist, deren Formgebung mich jedoch immer noch zum Gähnen animiert. Ich will deiner Behauptung, dass dieses Motörchen zieht und einen kernigen Sound hat, auch gar nicht widersprechen. Begeistern vermag es mich dennoch nicht – ziehen und kernigen Sound kenn ich auch von meinem Hund. Und der ist noch kleiner als besagter äh … Wagen. Vorsorglich möchte ich noch anmerken, dass dies garantiert der letzte Brief und das letzte Foto zum Thema Tupper war. Wenn wir Werbung machen sollen, wollen wir auch dafür bezahlt werden!

Zu deinem PS: Es ist in der Tat nahezu unmöglich, direkt vor dem Verlagsgebäude einen freien Platz zu finden. Dennoch musste für die Szene kein einziger Kleinwagen

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Florian sollte wirklich den Pizza-Lieferanten wechseln.



Mirko genießt seinen Urlaub …



… und hat sich wegen des zweiten Fotos natürlich die versprochene Pferdemaske verdient.

leiden. Ein paar kräftige Praktikanten haben einfach zwei von den Dingern weggetragen und nach dem Dreh wieder an Ort und Stelle zurückgestellt – wir sind ja keine Unmenschen.

Fehlermeldung

„Können Sie mir weiterhelfen?“

Hallo,

ich habe mir die letzte Heftausgabe 2013 mit der Vollversion des Spiels Patrizier 4 gekauft. Leider kam irgendeine Fehlermeldung. Können Sie mir weiterhelfen?

Freundliche Grüße: Nico Degenkolb

Ja.

Mit freundlichen Grüßen: R. Rosshirt

Rossis Speisekammer

Heute: Scharfer Möhrensalat

Wir brauchen:

1 kg Möhren, Salz, Zucker, Essig, eine Zwiebel, 2 Knoblauchzehen, Cumin, 2 Chilischoten (am besten frische, zur Not getrocknete oder Chiliflocken).

Zur Abwechslung machen wir heute wieder einen Salat. Aber einen ganz besonderen, der auch Leuten schmeckt, die sonst Möhren meiden.

In einer Pfanne erhitzen wir fünf Esslöffel Olivenöl und geben eine klein geschnittene Zwiebel dazu. Wenn die Zwiebel goldgelb ist, mit Wasser ablöschen (Pegelstand so, dass die Zwiebelstücke gerade bedeckt sind). Jetzt kommen ein halber Teelöffel Salz, eine Prise Zucker, ein Esslöffel Essig, zwei klein gehackte Knoblauchzehen, ein bis zwei ebenfalls klein gehackte Chilischoten und ein halber Teelöffel Cumin dazu. Unter gelegentlichem Rühren vor sich hin köcheln lassen, bis das Wasser so gut wie verkocht ist, dann vom Herd nehmen und abkühlen lassen.

Während dieser Zeit raspeln wir die Möhren, geben den Inhalt der Pfanne dazu, vermengen alles gründlich und lassen es mindestens eine Stunde stehen. Fertig.

Cumin gibt es übrigens in jedem Asia-Shop. Man kann auch Kreuzkümmel nehmen – ist eigentlich genau das Gleiche, aber Cumin klingt besser.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

pcgames.de im Juni



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Die wichtigste Spielemesse der Welt

Ab 9. Juni berichten wir rund um die Uhr live aus Los Angeles.



Am Pfingstwochenende geht's los: Dann startet in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo, kurz: E3. Auf der Spielemesse präsentieren Studios und Publisher alle wichtigen PC- und Konsolen-Neuheiten. Erwartet werden komplett neue Spiele, aber auch Updates zu bereits angekündigten Spielen wie *The Witcher 3*, *Die Sims 4*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Assassin's Creed: Unity*, *Far Cry 4* oder *Star Wars: Battlefront*. PC Games ist mit einem großen Team vor Ort in LA: Eine ganze Woche lang gibt es Anspieleindrücke, brandneue Trailer, exklusive Videos, Interviews und natürlich Fotos direkt aus den Messehallen. Wer keine wichtige Neuheit verpassen will, sollte also ab Pfingsten regelmäßig auf pcgames.de vorbeisurfen.



Spiele des Jahrhunderts

Die große Leserwahl: Jetzt mitmachen!



Welches ist eigentlich das beste PC-Spiel der vergangenen 25 Jahre? *Half-Life 2*? *World of Warcraft*? *Civilization*? *Monkey Island*? *Command & Conquer*? Oder gar ein Spiel aus Deutschland wie *Die Siedler* oder *Anno*? Zum 25-jährigen Computec-Jubiläum lassen wir euch über die besten Titel für PC und Konsolen abstimmen. Um euch die Qual der Wahl zu erleichtern, haben wir in der Redaktion bereits einige Kandidaten zusammengestellt – ihr könnt aber selbstverständlich auch jedes andere Spiel wählen. Unter allen Teilnehmern verlosen wir wertvolle, exklusive Preise, die von namhaften Herstellern wie Activision, Blizzard, Electronic Arts, Square Enix oder Bethesda bereitgestellt wurden. Und das Beste: Ihr könnt selbst vorgeben, was ihr gerne gewinnen möchtet. Alle Preise und Kategorien findet ihr ab sofort unter www.pcgames.de/computec25. Die Abstimmung läuft bis Ende Juli; auf der Gamescom im August werden die Sieger dann bekannt gegeben!

pcgames.de: Der große Relaunch

Mehr Komfort, mehr Übersicht, mehr Meinung!

Der mehrwöchige Betatest ist vorbei, das Feedback unserer User ist ausgewertet – jetzt wird es ernst: Voraussichtlich im Laufe des Juni wird die komplett überarbeitete pcgames.de für alle Leser freigeschaltet. Egal ob ihr die Seite vom PC, vom Tablet oder vom Handy aus ansteuert: Unsere neue Website präsentiert sich stets aufgeräumt und übersichtlich. Für zusätzlichen Komfort sorgt die neue Suchfunktion, die euch in Sekundenschnelle alle gewünschten News, Screenshots, Tests, Videos und Tipps präsentiert. Außerdem werden wir deutlich mehr Wert auf das Thema Meinung legen: Die PC-Games-Redakteure werden in Kolumnen und Kommentaren Stellung zu aktuellen Themen beziehen. Wir freuen uns darauf, euch auf der neuen pcgames.de begrüßen zu können.



Elder Scrolls Online Klassenbuch

Umfangreiches Sonderheft mit Spickzetteln und Weltkarte!



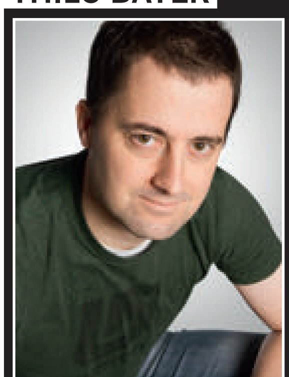
Egal ob ihr in Bethesdas Online-Rollenspiel als Drachenritter, Zauberer, Nachtklinge oder Templer unterwegs seid: Auf 80 Seiten gibt's jede Menge Profi-Tipps für jede Klasse. Jedem Heft liegen zudem vier Spickzettel und eine riesige Weltkarte als Poster bei. Ab sofort beim Zeitschriftenhändler oder einfach bestellen unter shop.computec.de!



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

THILO BAYER



Chefredakteur von PC Games Hardware, ist seit 1997 für Computec Media tätig. Er fing als Hardware-Redakteur für PC Games & PC ACTION an und hob dann im Jahr 2000 PC Games Hardware aus der Taufe. Vor seiner Arbeit bei Computec Media machte er sein Diplom als Ökonom und vertrieb schon im zarten Alter von 13 seine ersten Rollenspielhefte.

1998: DAS ERSTE SONDERHEFT

Ausgabe: Sonderheft 3/98 „3D-Special"



Kein echter Artikel, mehr ein Mega-Artikel stellt das 3D-Sonderheft aus dem Jahre 1998 dar. Angespornt von den positiven Rückmeldungen auf die Hardware-Artikel in PC Games und PC ACTION bekam ich den Auftrag, ein komplettes Sonderheft zum Thema 3D-Spiele und -Hardware umzusetzen. Komplett naiv ging ich davon aus, dass das 100-Seiten-Projekt kein Problem und quasi nebenbei zu stemmen wäre. Doch trotz einer Vielzahl von Zulieferern zerrte das Sonderhefte kräftig an meinen Nerven. Freie Mitarbeiter, die zu spät ablieferten oder die fehlerhafte Artikel einreichten (gerne auch mal die Kombination aus beiden), ein hoher Qualitätsanspruch meinerseits und eine knappe Zeitkalkulation neben dem normalen Tagesgeschäft sorgten dafür, dass ich zwei Tage und Nächte durchmachen musste. Doch die Anstrengungen haben sich in jeder Hinsicht ausgezahlt. Das Sonderheft kostete zwar 14,90 mit CD-ROM, verkaufte sich aber so prächtig, dass ich in der Folge den Auftrag bekam, ein eigenes Heft nur mit Hardware-Inhalten zu konzipieren. Das 3D-Sonderheft aus dem Jahre 1998 war also die Geburtsstunde von PC Games Hardware. Kuriose Randnotiz: Auf dem Foto des Editorials grinsen neun junge Männer und eine junge Frau in die Kamera, die mit der Erstellung des Sonderheftes überhaupt nichts zu tun hatten.

1999: BEBEN 3

Ausgabe: PC Games 01/2000 | Artikel: Quake-3-Arena-Test

Auf Platz 1 meiner Artikel-Historie liegt ganz klar der Vorabtest zu *Quake 3 Arena*, der in PC Games 01/2000 als Sonderbeilage erschien (übrigens ist diese PC Games die meistverkaufte aller Zeiten!). Warum ist dieser Artikel so denkwürdig? Weil er einfach auf so vielen Ebenen „legendär" ist – zumindest für mich. Legendär deshalb, weil der Shooter von id Software bekanntlich zum Release indiziert wurde, PC Games aber noch einen Vorabtest veröffentlichen konnte. Legendär deshalb, weil ich als leidenschaftlicher Shooter-Spieler (eigentlich war ich ja Hardware-Redakteur für PC Games und PC ACTION) mit einem kleinen Trupp deutscher Journalisten an die Ostküste geflogen wurde, um dort in der Q&A-Abteilung von Activision, dem damaligen Vertriebspartner von id-Spielen, so viel *Quake 3* wie möglich in kurzer Zeit zu spielen. Legendär deshalb, weil wir deutschen Journalisten die Qualitätssicherungs-Mannschaft von Activision, angeführt von der damaligen id-Pressesprecherin Anna Kang (seit 2000 mit John Carmack verheiratet), übelst in der Capture-the-Flag-Map Dueling Keeps abgenagt haben. Legendär deshalb, weil ich nur ein Wochenende Zeit hatte, um nach der Rückkehr mit finsterstem Jetlag die 8-seitige Beilage zu schrubben. Legendär auch deshalb, weil ich bei der Beilage Narrenfreiheit hatte und diverse der Übernächtigung zuzuschreibende Jokes eingebaut habe, wo ich bis heute nicht genau weiß, ob sich das von der PC-Games-Redaktion wirklich ernsthaft jemand durchgelesen hat (einer der Bots war Dieter, die singende Sonnenbank!). Und eine 95 Prozent als Wertung? Wow!



2000: VOODOOZAUBER

Ausgabe: PC Games Hardware 11/2000 | Artikel: Voodoo5 6000

Für die Erstausgabe der PC Games Hardware, dem Schwestermagazin von PC Games seit Oktober 2000, mussten einige echte Kracher her, damit das Heft gleich zu Beginn einschlug wie eine Bombe. Was lag da näher, als die vermeintlich letzte Rettung von 3dfx, das Übermonster Voodoo5 6000, auszuprobieren? 3dfx Deutschland war uns wohlgesonnen und besuchte uns kurzerhand mit dem Prototypen der Karte im Testlabor, wo wir nach einigen bangen Minuten des Wartens zumindest ein paar absturzfreie Spielminuten in *FAKK2* und *Q3A* hinbekamen. Der Geschwindigkeitsrausch war konkurrenzlos und die Kantenglättungstechnik (Super-Sampling mit gedrehtem Abtastmuster!) sogar aus dem Weltraum – für die damalige Zeit. Diese Grafikkarte mit gleich vier GPUs sollte die Konkurrenz in jeder Hinsicht pulverisieren, dafür brauchte sie auch gleich ein externes Netzteil und eine Platine, die mit 30 cm Länge auch nicht gerade in jedes Gehäuse gepasst hätte. Der Konjunktiv deutet schon an, dass aus der Weltherrschaft nichts wurde. Die Voodoo5 6000 kam nie auf den Markt, weil 3dfx nur wenige Monate später pleiteging und die meisten Vermögenswerte an Nvidia verkauft wurden. 3dfx war übrigens alles andere als angetan, als der Artikel über die ersten Eindrücke mit der Voodoo5 6000 in Ausgabe 11/2000 erschien. Die Überfliegerkarte war ihrer Ansicht nach viel zu negativ dargestellt worden – bereut haben wir den Vorabtest der V5 6000 aber bis heute nicht.

Im nächsten Heft

❑ Special

E3 2014



Wir besuchen die weltgrößte Spielemesse im kalifornischen Los Angeles und versorgen euch mit Infos zu den wichtigsten Neuvorstellungen und Trends sowie mit ausführlichen Anspieleindrücken.

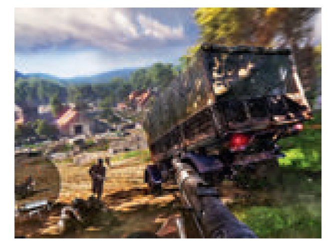
❑ Vorschau

Die Sims 4 | Wir haben die Entwickler besucht und viele exklusive Infos abgestaubt.



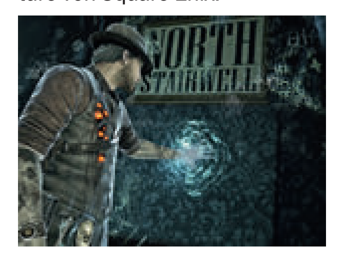
❑ Test

Enemy Front | Weltkriegs-Shooter von den *Sniper: Ghost Warrior*-Machern.



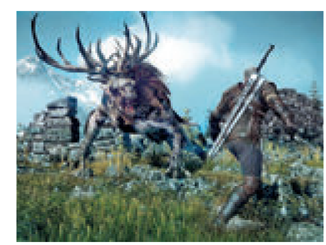
❑ Test

Murdered: Soul Suspect | Ungewöhnliches Geister-Adventure von Square Enix.



❑ Vorschau

The Witcher 3: Wilde Jagd | Frische Eindrücke zum dritten Rollenspielknaller mit Hexer Geralt.

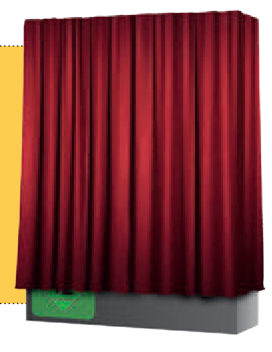


PC Games 07/14 erscheint am 25. Juni!

Vorab-Infos ab 21. Juni auf www.pcgames.de!

TOP-VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES**

Auch die nächste PC Games Extended enthält wieder 16 zusätzliche Seiten, zwei Heft-DVDs (prall gefüllt mit mehreren Stunden HD-Videos) und eine gewohnt hochwertige Spiele-Vollversion.





computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Christian Dörre, Uwe Hönig, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Maurice Lorenz, Sandro-Valentino Odak, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Sönke Siemens, Reinhard Staudacher, Jürgen Stöffel, Lukas Schmid, Daniel Waadt
Trainees Tim-Philipp Hödl, Marvin Fuhrmann, Sonja Saup
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler (Ltg.), Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Daniel Walker, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH



16 SEITEN EXTRA: PS4-Versionen ausgeführlich getestet!

Watch Dogs

Von: Christian Dörre/Peter Bathge

Edward Snowden wäre stolz: Wir legen alle Geheimnisse des Open-World-Thrillers offen.

INHALT

Schaltkästen wie der rechts neben dem Aufzug lassen sich per Hacking zur Explosion bringen.

Manuel Duran, 38, hat einen dritten Nippel. Wir leiden mit ihm. Aus der Distanz. Denn genau genommen kennen wir Manuel gar nicht. Nur seine Krankenakte, seine Sozialversicherungsnummer, seine Internet-Surf-Gewohnheiten, seine Kreditkartenbelege, kurz: seinen digitalen Fingerabdruck. Manuel ist einer von unzähligen Menschen, deren Intimssphäre wir mit nichts als einem Smartphone in der Hand ausspähen. Wir gucken zu, wie er und Millionen anderer Bewohner Chicagos ihrem Leben nachgehen, ein Voyeur in der Menge, eingeweiht in all die schmutzigen, lustigen, tragischen Geheimnisse der Menschen, die uns unser Handy offenbart. Denn wir sind ein Hacker, einer der besten, einer namens Aiden Pearce. Er ist der Star in einem der sehnlichst erwarteten Spiele dieses Jahres: *Watch Dogs.* Wir haben es durchgespielt. Auf der Playstation 4. Von dort stammen auch alle Screenshots in diesem Artikel. Unser Urteil: *Watch Dogs* ist eines der momentan besten Open-World-Actionspiele. Markante Schwächen sind nahezu keine zu erkennen. Außer einer. Und die ist so lästig wie ein dritter Nippel.

Identifikation fehlgeschlagen

Rund 25 Stunden dauert die Einzelspielerkampagne von *Watch Dogs*, die uns linear eine Mission nach der anderen serviert. Auswahlmöglichkeiten gibt es zwischendurch keine, das Ganze erinnert an einen durchgestylten Action-Thriller aus dem Kino, dramatische Kamerafahrten und exzellent geschnittene sowie stark (englische Version) beziehungsweise gut vertonte Dialoge (deutsche Fassung) inklusive. Im Zentrum der Handlung steht der erwähnte Aiden Pearce. Zu Beginn erleidet er nach einem missglückten Coup einen persönlichen Verlust in der Familie – die Suche nach den Hintermännern des Anschlags treibt im Folgenden den Plot voran.

Das Problem: Die Geschichte um Rache, Verrat und Intrigen verläuft zwar interessant und wendungsreich, verschenkt aber auch viel Potenzial. Gerade in den ersten beiden



Das Fahrmodell ist gewöhnungsbedürftig, aber authentischer als im Konkurrenten *Sleeping Dogs*.

Selbstgebastelte Haftbomben zünden wir aus der Ferne oder benutzen einen Bewegungsmelder.



In Eskortmissionen gebt ihr NPCs per Kamera Bewegungsbefehle. Das ist mal was Anderes!

Zum Abschluss des dritten Akts in einem ländlichen Vorort kommt es zum großen Showdown auf einem Schrottplatz – mit tödlichen Fallen wie diesem Lichtblitz-Skorpion und knackiger Rockmusik.

der fünf Akte sind die Zusammenhänge undurchsichtig. Erst ab der Mitte des Spiels fügt sich langsam alles zusammen und ein roter Faden ist erkennbar. Das Ende enttäuscht dann durch eine geradezu banale Auflösung und einen überflüssigen Twist.

Zudem werden viele Dinge nur kurz angerissen und manches wirkt unlogisch. Beispielsweise verschlägt es euch zu einem Menschenhändlerring, wo junge Mädchen zwangsprostituiert werden. Ihr seht das Elend aus nächster Nähe – ein bitterer Moment, der einen unwillkürlich schlucken lässt. Unternehmen könnt ihr aber nichts, weil ihr laut Story dort nur etwas abholen sollt. Ziemlich merkwürdig, spielt ihr doch den von den Medien betitelten Rächer Chicagos. Hier verpasst es *Watch Dogs*, sein Reputationssystem (gute Taten machen euch beliebt, Tode von Zivilisten sorgen für negative Schlagzeilen) auszunutzen, ein echtes Rollenspiel mit Spielerentscheidungen ist nicht möglich. *Watch Dogs* will eine geradlinige Gangster-Story erzählen, der Spieler ist nur Zuschauer.

Die Charakterzeichnung weist starke Dezifite auf. Zwischensequenzen stellen manche Figuren aufwändig vor, nur damit diese kurz darauf für viele Stunden oder gar für den Rest des Spiels von der Bildfläche verschwinden. Motive bleiben im Unklaren, den Gegenspielern mangelt es entweder an Profil oder sie haben viel zu kurze Auftritte. Das größte Problem ist aber Aiden Pearce selbst: Der Hauptcharakter bleibt die komplette Spielzeit über sehr blass, wirkt emotional distanziert und nahezu ausdruckslos. Das Spiel verpasst es zudem, ihm eine glaubwürdige Motivation zu verpassen, indem es eine emotionale Verbindung zwischen dem Spieler und seiner Familie herstellt. Das macht sich später bemerkbar, wenn das Spiel auf die Tränendüse drückt und uns durch vermeintlich tragische Ereignisse zum Mitfühlen bringen will. Klappt aber nicht, weil *Watch Dogs* uns nie Raum gibt, um sich mit den Figuren anzufreunden – stattdessen weist uns das Spiel oder Aiden selbst in einem seiner monotonen

72 STUNDEN DAUERSTRESS | SO HABEN WIR GETESTET

Für *Watch Dogs* legten wir Sonderschichten am Wochenende ein – trotz fehlender PC-Version. Der Nachtest folgt online und im nächsten Heft!

Erst hieß es, die PC-Testversion von *Watch Dogs* käme kurz vor Redaktionsschluss. Dann stellte sich heraus: Das wird nichts. Dafür gab es eine PS4-Fassung – bei Ubisoft, im Rahmen eines Test-Events. Am Donnerstag vor der Abgabe düsten wir nach Düsseldorf – am Abend ging es mit der installierten Version zurück nach Fürth. Dort schotteten sich die für den Test ausersehnten (lies: zwangsbestimmten) Redakteure Peter Bathge und Christian Dörre (von unserer Schwesternzeitschrift play4) eineinhalb Tage von der Umwelt ab. Sie spielten die Kampagne durch, erledigten Nebenjobs und fertigten Screenshots an – mit einer Minimalportion an Schlaf und einer Maximaldosis Kaffee. Danach blieben 24 Stunden, um den zehnseitigen Arikel in dieser Beilage zu befüllen, die ihr gerade in den Händen haltet. Und das am eigentlich arbeitsfreien Samstag! Eine Last-Minute-Aktion, zu wenig für einen Test. Die finale Wertung, ein Video und unser Urteil zu PC-Technik und Mehrspielermodus findet ihr daher im nächsten Heft und zum Release von *Watch Dogs* am 27. Mai 2014 auf PCGames.de.



SPIELE IM SPIEL | DIE SCHRÄGEN DIGITALEN TRIPS



Die vier bei Dealern verfügbaren Sinneserfahrungen besitzen eigene Online-Ranglisten und sogar ein Skill-System – je höher der Highscore innerhalb des Zeitlimits, umso mehr neue Fähigkeiten schaltet ihr frei. Als Riesenspinne in Spider-Tank **1** sorgt ihr für Chaos, bei Psychedelic **2** fliegt ihr von einem Blumen-Trampolin zum nächsten. In Madness **3** walzt ihr ihr Passanten um, um eure Höllenmaschine mit Seelen zu füttern. Und bei Alone **4** schleicht ihr um patrouillierende Roboter herum. Das motiviert erstaunlich lange!

Monologe überdeutlich darauf hin, was wir denn bitteschön gerade zu fühlen haben. Wie es besser geht, haben vergangenes Jahr *Bioshock Infinite* mit Elizabeth und das PS3-exklusive *The Last of Us* gezeigt.

Das klingt harsch, doch die Story ist kein Totalausfall. Vor allem Aidens Hacker-Freunde besitzen teils sehr interessante Persönlichkeiten und machen einen charmanten Eindruck. Dazu kommt die filmreife Inszenierung. Es sind jedoch gerade diese gelungenen Ansätze, welche die Fehltriffte umso stärker hervortreten lassen. Warum *Watch Dogs* als Spiel dennoch funktioniert und uns großen Spaß bereitet hat? Weil der beste Charakter kein Mensch ist, sondern die Stadt selbst. Das virtuelle Chicago ist riesengroß und fantastisch designt, ein sensationeller Spielplatz für Erwachsene.

Oh, du schönes Chicago

Die Kampagne mag vielleicht nicht die spannendste sein, dafür entschädigt sie mit abwechslungsreichen Settings. Mal sind wir mitten in der wunderbar ausgeleuchteten Innenstadt unterwegs, ein anderes Mal kämpfen wir uns durch ein von einer Gang besetztes Hochhaus am Stadtrand. Sogar in einen ländlichen Vorort verschlägt es uns. Diese Örtlichkeiten sind mit viel Liebe zum Detail designt, der Feinschliff der Entwickler ist an jeder Ecke ersichtlich. NPCs wuseln durch die Straßen, halten sich bei Regen die Zeitung über den Kopf, spielen (natürlich) an ihren Handys rum und verhalten sich glaubwürdig, wenn Aiden mit gezogener Waffe durch die Menge rennt. Im sogenannten Profiling-Modus werden intimste Details zu jeder Figur eingeblendet. Das verleiht den Passanten mehr Individualität als etwa in einem *Grand Theft Auto*, kommt aber nie über den Status eines Gimmicks heraus. Genau wie bei der Story gibt es hier keine kritische Reflektion der digitalen Überwachung, keine tiefere Bedeutungsebene. Das Profiling ist nur Mittel zum Zweck, gut für einen Lacher zwischendurch, aber abseits der Missionen von keinerlei Bedeutung.



Aidens Schwester und Neffe sollen für emotionale Momente sorgen, wirken aber wie Fremdkörper.



Beim optionalen Trinkspiel geht es darum, trotz erschwerter Steuerung die angezeigten Tasten zu treffen.

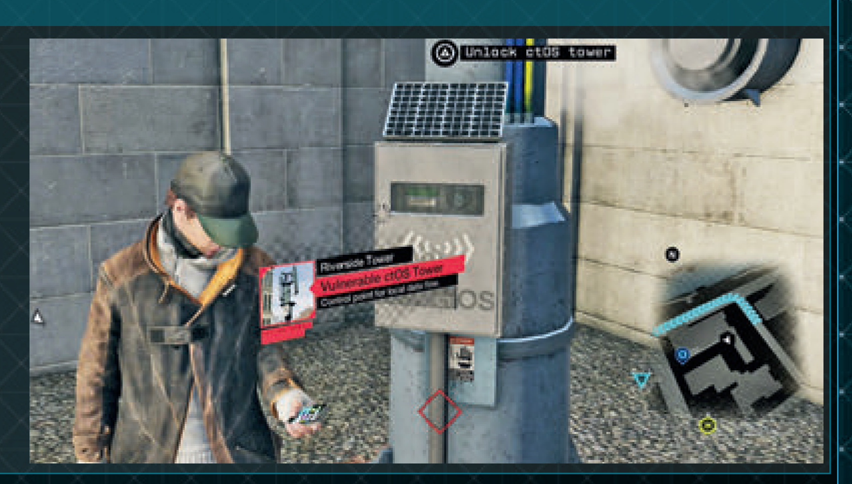
NEBENAUFTRÄGE | UNSERE TOP-5-BESCHÄFTIGUNGEN IN CHICAGO

Die Hauptgeschichte von *Watch Dogs* nimmt rund 25 Stunden in Anspruch. Danach gibt es aber noch eine Menge zu tun. Eine Auswahl.

Nach der Kampagne dürft ihr nach Belieben durch Chicago gondeln und liegen gebliebene Aufgaben abschließen. Neben zahlreichen Sammelaufträgen und mehreren, allesamt soliden Minispielen (Schach, Poker, Hütchenspiel und Wetttrinken) gibt es auch handfeste Mini-Missionen. Die jederzeit aufrufbare Stadtkarte zeigt alle wichtigen Orte an, ein Wegpunkt zur gewünschten Stelle ist im Nu gesetzt. Neben den im Folgenden vorgestellten Jobs gibt es auch noch weitere Nebenbeschäftigungen wie Fluchtfahrermissionen und VR-Spiele, bei denen ihr in die Spielwelt projizierte Münzen sammelt oder Aliens abknallt. Und dann wären da noch die irren digitalen Trips (siehe Seite 5)!

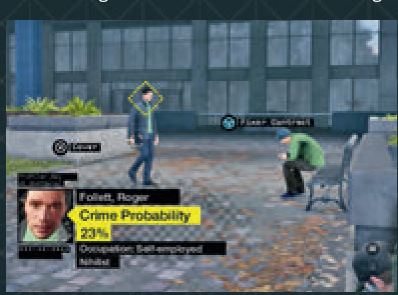
1. CTOS-TÜRME HACKEN

Um einen Sektor der Stadt für unsere Hacking-Angriffe und das sogenannte Profling empfänglich zu machen, sabotieren wir zuerst das örtliche ctOS-Betriebssystem. Zu diesem Zweck ballern oder schleichen wir uns zum einen auf das schwer bewachte Gelände des dortigen Servers und hacken ihn. Zum anderen manipulieren wir 13 Antennen, die über die ganze Stadt verteilt sind. Dabei gerät *Watch Dogs* zum Knobelspiel: Um aufs Dach zu einer der Antennen zu gelangen, sind Grips, Kombinationsgabe und Akrobatik gefragt. Wir hacken uns von einer Kamera zur nächsten, um den richtigen Winkel zu erwischen, aus der wir eine Tür öffnen können, stellen uns auf per Handy aktivierte Hebebühnen oder sprengen Zäune. Eine schöne Abwechslung, jedes Mal aufs Neue fordernd!



2. VERBRECHEN VERHINDERN

Arbeitet CTOS für uns (siehe Punkt 1), erhalten wir automatische Warnungen vor zufällig generierten Verbrechen. Im markierten Areal aktivieren wir den Profiling-Modus von Aidens Handy und scannen die Passanten – zwei davon kommt die Opfer- und Täterrolle zu. Indem wir intervenieren, steigern wir unseren Ruf bei der Bevölkerung. Wenn wir danach Verbrechen begehen, rufen Augenzeugen nicht so schnell die Polizei. Mähen wir dagegen Zivilisten um, schadet das unserem Ruf und die Überlebenden verpfeifen uns schneller. Zum Ausgleich erhalten wir mächtige Zusatzskills.



3. KONVOIS AUFHALTEN, GANGS AUSHEBEN

Wagenkolonnen mit Gangstern fahren auf einer festen Route durch die Stadt – wir halten sie mit Gewalt auf. Als Belohnung gibt es wie für nahezu alle Nebenaufgaben Erfahrungspunkte und Geld. Aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit der KI-Gegner ist ein sorgfältig geplantes Vorgehen von Vorteil. Genauso sieht es bei den Gang-Verstecken aus, wo wir zumindest zu Beginn schleichend vorgehen, um den Anführer auszuknocken. Das ist unterhaltsam, aber nichts, was man nicht schon aus den Story-Missionen kennt.



4. DEM VOYEURISMUS FRÖNEN

Verteilerkästen an Hauswänden erlauben Zugriff auf eine Reihe von Kameras in Wohnungen. Hier lauschen wir hübschen, traurigen, lustigen oder schockierenden Geschichten aus dem Leben der gewöhnlichen Menschen – und räumen anschließend deren Bankkonto leer oder lassen es, weil wir dem Krebskranken oder der alleinerziehenden Mutter nicht noch den letzten Penny abknöpfen wollen. Gut: Nicht alle dieser Eingriffe in die Privatsphäre erfordern die Absolvierung eines doofen, *Pipe Mania*-artigen Minispiels – bei manchen Verteilerkästen folgen wir stattdessen den schwach leuchtenden Leitungen zu einem Aktivierungsschalter, oft unter Zuhilfenahme naher Kameras.

5. ERMITTELN

Aiden verdingt sich auch als Hobby-Detektiv. Indem wir Hinweise wie die Leichen verschwundener Frauen, von einer Hackergruppe hinterlassene QR-Codes, versteckte Waffenkisten oder Aktenkoffer zwielichtiger Geschäftsleute scannen, finden wir einen Serienkiller, machen ein Verbrechersyndikat unschädlich oder sprengen einen Menschenhändlerring. Das passt gut zum Selbstjustiz-Thema des Spiels, aber die vier Bonusmissionen am Ende der Spurensuche unterscheiden sich kaum von den Story-Aufträgen. Es fehlen außergewöhnliche Ideen.



Die Fokus-Zeitlupe ist im Kampf gegen Polizisten und Söldner mit Körperpanzerung überlebensnotwendig.

Die exzellente Technik reißt viel raus, es macht einfach unglaublich viel Spaß, sich durch die toll gestaltete Welt zu bewegen, die schönen Lichteffekte zu beobachten oder auch nur zu sehen, wie der Regen auf Aidens feintexturierten Ledermantel niederprasselt und ihn dunkel färbt. Keine Frage: Die PS4-Version von *Watch Dogs* sieht sehr gut aus und läuft immer absolut flüssig. Die grafische Opulenz des E3-Trailers von 2012 erreicht sie dennoch nicht ganz. Ob das bei der PC-Version klappt, lest ihr im Kasten auf Seite 10!

Ich glaub, es hackt!
Das Spieldesign erinnert stark an die *GTA*-Serie. Ihr bewegt euch vollkommen frei in der offenen Spielwelt und fahrt zu den auf eurer Mini-Map markierten Missionspunkten. In der Stadt könnt ihr natürlich auch jede Menge Chaos stiften, müsst aber mit den Konsequenzen leben. Im Gegensatz zu *GTA* sind die Ordnungshüter hier wirklich hartnäckig und nur durch geschicktes Fahren sowie den Einsatz von Aidens Hacking-Gadgets abzuschütteln. Während das Fahrverhalten und die zum Teil merkwürdige Kollisionsabfrage der Vehikel arg gewöhnungsbedürftig sind (das eigene Fahrzeug ist immer so widerstandsfähig wie ein kleiner Panzer), geht das Hacking locker von der Hand und lässt sich präzise einsetzen. Mit nur einem Tastendruck fahrt ihr Brücken hoch und nutzt sie als Sprungspanzen, manipuliert Ampeln oder bringt ein unterirdisches Rohr unter dem Fahrzeug eurer Verfolger zum Platzen.

Aidens Hacking-Fähigkeiten sind indes nicht nur während der Verfolgungsjagden hilfreich, auch bei den Missionen zu Fuß erleichtern sie euch das virtuelle Leben. Zwar könnt ihr natürlich auch wild schießend in Feindesgebiet rennen oder auf gut Glück versuchen, an den Gegnern vorbeizuschleichen, doch mit den Hacks kommt eine angenehm taktische Komponente ins Spiel.

Indem ihr Kameras hackt, verschafft ihr euch nicht nur einen guten Überblick und markiert Gegner, sondern könnt diese auch schon ausschalten. Überall gibt es manipu-



Motorräder sind deutlich robuster als in der Realität und drängen auch mal einen Pkw ab.

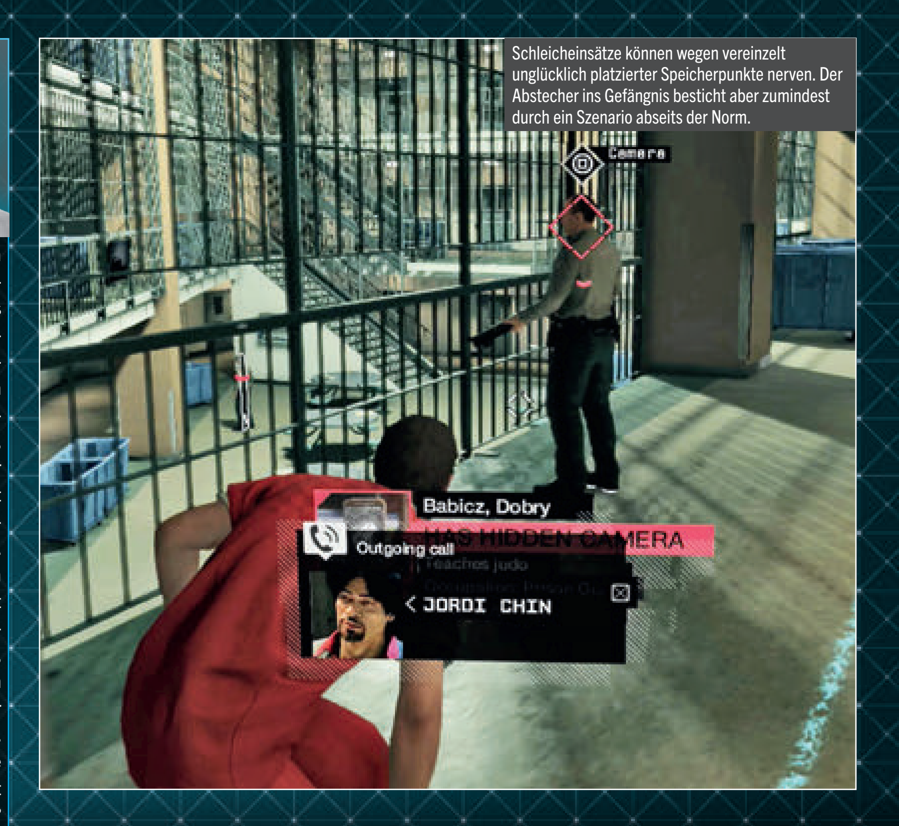
Die steuerbaren Hubschrauber und Jets der *GTA*-Serie vermissten wir schmerzlich. Die selten benötigten Boote sind da ein schwacher Trost.

PETER MEINT |



„DIE BITTERE ERKENNTNIS NACH DEM HYPE: WATCH DOGS IST NUR EIN SPIEL.“

Gerne würde ich schreiben, dass ich nach dem *Watch Dogs*-Spielen erst mal mein Facebook-Konto gelöscht habe. Geht aber nicht. Erstens habe ich ohnehin keines. Und zweitens überdenkt wegen *Watch Dogs* niemand seinen Umgang mit privaten Daten im Internet. All den Versprechungen im Vorfeld zum Trotz: Das Endprodukt ist leider meilenweit entfernt von dem, was ich mir damals, bei der Ankündigung auf der E3 2012, vorgestellt habe. Dabei rede ich nicht von der Grafik, die hat mich bis auf ein paar billig hingetrickste Spiegelungen restlos überzeugt. Nein, ich rede davon, was *Watch Dogs* wirklich zum viel zitierten „Next Gen“-Titel gemacht hätte: Eine mutige Abkehr von bewährten Spielmechanismen hin zu einer Erzählung mit Tiefe, mit Relevanz, mit einer Botschaft. Hin zu einem echten Open-World-Spiel abseits der tollen, aber letzlich bedeutungslosen Bewegungsfreiheit. Einem Spiel, in dem ich eine Rolle spiele. Meine Rolle. Warum kann ich in *Watch Dogs* etwa nicht selbstständig für Recht und Ordnung sorgen? Warum ist die Datensammelei nur ein Gimmick? Wäre es nicht viel beeindruckender, wenn ich selbst herausfinden dürfte, wer korrupt ist? Sebst entscheiden dürfte, wen ich wie bestrafe? Warum kann ich Familien, die am Existenzminimum leben, kein Geld überweisen? Warum kann ich es ihnen nur stehlen? Wieso werde ich von der Erzählung so eingeschränkt, soll mich mit einem emotionslosen Klotz von Held identifizieren? Einem, der sein Handeln nur ganz selten hinterfragt, der auf einem Rachefeldzug für den Tod eines geliebten Menschen ist, den ich nie kennenlerne, dessen Motivation ich so nie verstehe, mit dem ich nie mitfühle? Warum werden die Abgründe des Datensammelwahns so alibihaft abgehandelt? Wo bleibt die kritische Auseinandersetzung mit dem Konzept des gläsernen Bürgers, der sozialen Ungerechtigkeit? In solchen Momenten bin ich enttäuscht von *Watch Dogs* – und trotzdem habe ich damit irre viel Spaß gehabt. Wie passt das zusammen? *Watch Dogs* ist ein Spielplatz, ein Gute-Laune-Garant, ein handwerklich exzellentes Spiel, jeder Moment ein Quell der Unterhaltung, nie langweilig, nie temporarm. Das sollte eigentlich genug sein – weswegen meine Enttäuschung keinen Einfluss auf die Wertung hat. Aber wenn ich an meine (vielleicht irrational hohe) Erwartungshaltung zurückdenke, dann kann ich nicht anders, als mich zu fragen: Was wäre, wenn Ubisoft den Spielspaß ab und zu mal außen vor gelassen hätte? Sich auch mal Zeit gelassen hätte für schwere Kost, für entlarvte Rechtfertigungsversuche, für das Aufdecken falscher Moral? Vielleicht wäre *Watch Dogs* dann das große, die Welt verändernde, sozialkritische Meisterwerk, das es so verzweifelt sein möchte.



Schleicheinsätze können wegen vereinzelt unglücklich platzierter Speicherpunkte nerven. Der Abstecher ins Gefängnis besticht aber zumindest durch ein Szenario abseits der Norm.

lierbare Gegenstände, mit denen ihr eure Feinde austrickst. Beispielsweise lockt ihr eine Patrouille an, indem ihr den Alarm eines Autos einschaltet. Anschließend bringt ihr einen nahegelegenen Stromkasten zur Explosion oder hackt gleich einen Kran und lasst einen Container auf euer Opfer fallen. Einige Gegner tragen zudem Granaten bei sich, die ihr per Hack scharf machen könnt. Wir konnten uns an den folgenden panischen Rettungsversuchen der Feinde gar nicht sattsehen!

Die spielerische Freiheit erinnert angenehm an *Far Cry 3*. Hier wie dort fühlt sich cleveres Vorgehen nicht nur befriedigend an, sondern bringt auch mehr Erfahrungspunkte, mit denen sich das fahrerische Können, die Handhabung von Waffen, das Herstellen von Gegenständen wie beispielsweise Haftbomben und natürlich das Hacking verbessern lassen. Diese RPG-Anleihen fügen sich gut ein und motivieren zum Absolvieren von Nebenmissionen, um mächtigere Hacking-Fähigkeiten freizuschalten.

Das ist auch nötig, denn der Schwierigkeitsgrad ist besonders in den Gefechten schön knackig, selbst auf der zweiten von vier jederzeit wechselbaren Anspruchsstufen. Die Steuerung macht euch dabei zumindest mit dem Gamepad keinen Strich durch die Rechnung, *Watch Dogs* spielt sich einfach hervorragend. Ihr



Für fahrbahre Untersätze existiert neben der Außenansicht auch eine Cockpit- und Stoßstangen-Perspektive.

Das Potenzial von Aidens Kollegen liegt größtenteils brach: Figuren wie der neckische Jordi (großes Bild) oder die Prostituierte Poppy (klein) werden scheinbar wahllos eingeführt, verschwinden für lange Perioden oder sind zwei Missionen später wieder vergessen.

huscht geschmeidig von Deckung zu Deckung und schaltet so die Gegner entweder schleichend per Takedowns oder mit purer Waffengewalt aus. Die KI empfanden wir als angenehm fordernd, da sich die Feinde absprechen, versuchen uns in die Flanke zu fallen und auch mal Verstärkung rufen, wenn es brenzlig wird.

Schleich dich, Aiden!

Unschön hingegen, dass sich die Missionsabläufe sehr oft wiederholen. Vor allem im zweiten Akt besteht gefühlt nahezu jeder Auftrag daraus, das Gebiet von Feinden zu säubern und anschließend zu entkommen oder jemanden zu verfolgen. Hier lässt *Watch Dogs* Abwechslung vermissen. Gegen das bislang nur für Konsolen veröffentlichte *GTA 5* zieht Aidens Abenteuer hier klar den Kürzeren.

Die meisten Aufträge überzeugen mit viel spielerischer Freiheit. Einige Missionen zwingen euch aber zum Schleichen; bei Entdeckung droht der Game-over-Bildschirm. Diese Einsätze können frustrieren, da wir trotz Markierung der Gegner nicht immer wussten, von wem oder warum wir gerade entdeckt wurden. Das verdeckte Vorgehen funktioniert aber erheblich besser als bei der *Assassin's Creed*-Serie, dem Hacking sei Dank. So sorgt ihr etwa für einen Stromausfall, Polizei und Gegner tappen dann wortwörtlich im Dunkeln.

Aidens Hacking-Fähigkeiten haben aber nicht nur positive Effekte. Etwas hat uns sogar unheimlich genervt: Immer wenn ihr wichtige Servern hackt, müsst ihr ein *Pipe Mania*-artiges Minispiel absolvieren, bei dem ihr die Knotenpunkte im Netzwerk durch das Verschieben von Röhren verbindet. Und dies oft auch über mehrere Runden und unter Zeitdruck. Das wirkt aufgesetzt und wenig fesselnd. Habt ihr aber schließlich Zugriff auf den Server, könnt ihr nicht nur teils absurd-witzige Videos von Privatpersonen anschauen, sondern erhaltet auch Kontrolle über das ctOS-Netzwerk, wodurch sich im jeweiligen Stadtbezirk die Umgebung manipulieren lässt.



Das Hacking-Minispiel ist ein *Pipemania*-Klon. Das war bekanntlich schon bei *Bioshock* ein Hit unter Fans!

Das Smartphone erlaubt unter anderem Zugriff auf den simplen Alien-Shooter NVZN.

DIE PC-TECHNIK | GRAFIK, KOPIERSCHUTZ, SPIELSTÄNDE

Schon jetzt ist klar: Am PC sieht *Watch Dogs* am besten aus. Aber wie stark wird der Unterschied zur PS4-Fassung letztendlich ausfallen? Wir haben vorab die Probe aufs Exempel gemacht.

In der Vergangenheit hatten wir bereits mehrmals Gelegenheit, frühe PC-Versionen von *Watch Dogs* auszuprobieren. Dabei fiel uns stets eine deutlicher Qualitätsvorsprung vor den Konsolenfassungen ins Auge, jedoch war das Gesehene nie ganz so brillant anzusehen wie im berühmt-berüchtigten Debüt-Trailer von der E3 2012. Nach zuletzt laut gewordener Kritik angesichts eines vermuteten „Downgrades" der Grafik hat Ubisoft für die PC-Version von *Watch Dogs* exklusive Technik-Features angekündigt. Einige davon funktionieren nur in Zusammenarbeit mit einer Nvidia-Grafikkarte: HBAO+ (Horizon Based Ambient Occlusion) fügt dem Bild zusätzliche Tiefe, mehr Details und schärfere Schatten hinzu, TXAA (Temporal Anti-Aliasing) ist eine fortschrittliche Methode der Kantenglättung. Aber auch ohne diese Technik wies die gespielte PS4-Version nur minimales Kantenflimmern auf.
Die Systemanforderungen fallen happig aus: Für ein flüssiges Erlebnis auf hohen Einstellung empfiehlt Ubisoft einen Intel Core i7 3770K mit 3,5 GHz oder einen AMD FX 8350 X8 mit 4 GHz, dazu 8 GB RAM und eine Nvidia Geforce GTX 560 Ti oder AMD Radeon HD 7850 mit 2 GB Video-RAM. Wer *Watch Dogs* mit allen Details auf der Stufe „Ultra" spielen möchte, benötigt laut dem Unternehmen sogar einen Core i7-4770K und eine GeForce 780 – zwei Komponenten, deren gemeinsamer Preis die 1000-Euro-Marke deutlich überschreitet.
Zum Spielen benötigt ihr ein Uplay-Konto, auch bei der Steam-Version. Das Spiel lässt sich jedoch auch im Offline-Modus starten, sofern ihr den Mehrspielermodus deaktiviert. Schade: Freies Speichern ist nicht erlaubt und es gibt nur einen Spielstand.



So scharf und detailliert soll die PC-Version auf „Ultra"-Einstellungen aussehen.

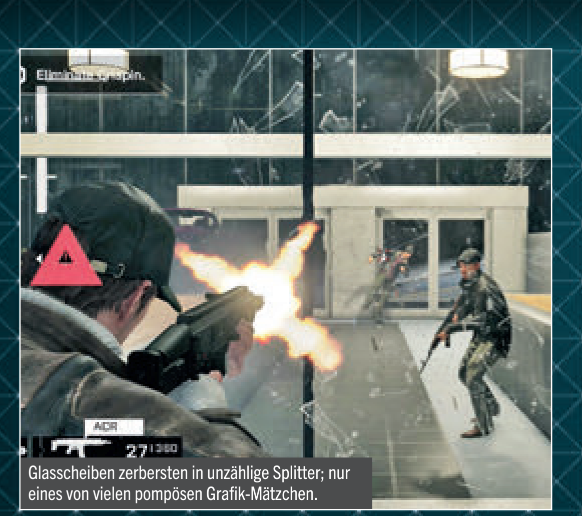
Klettern, knobeln, freischalten

Apropos ctOS: Neben den zumeist schwer bewachten Server-Stationen sind auch überall in Chicago verteilt Funktürme des Überwachungs-Netzwerks zu finden. Ähnlich wie die Aussichtstürme in der *Assassin's Creed*-Serie dienen diese dazu, die zahlreichen Nebenmissionen auf der Karte offen zu legen. Wer sich jetzt sorgt, dass der Held Assassinen-gleich die Wände emporkraxelt, kann beruhigt aufatmen: Aiden ist weder so agil wie Ezio oder Edward noch nimmt das Klettern einen großen Stellenwert ein. Zwar hüpft auch Herr Pearce mal über den einen oder anderen Zaun oder Container. Wichtiger ist es aber, seine Hacking-Skills klug zu nutzen, um die Funktürme zu erreichen.

Bei einigen der Antennen reicht es schon aus, sich von Kamera zu Kamera zu hacken bis man die Kontrollkonsole findet, die Aiden die Tür öffnet. Einige Stationen sind aber kniffliger zu knacken, so dass ihr die Umgebung geschickt manipulieren müsst, um ans Ziel zu gelangen. Dabei ist es oft nötig, um die Ecke zu denken, was eine gelungene Abwechslung darstellt. Durch diesen Rätsel-Aspekt nutzt sich das Gameplay viel weniger ab als bei Ubisofts bekannter Meuchelmörder-Reihe und macht auch im fortgeschrittenen Spielverlauf immer noch Spaß.

Spielplatz für Große

Wer *Watch Dogs* mit einem zu 100% abgeschlossenen Spielstand beenden möchte, ist 40 bis 50 Stunden beschäftigt. Dazu kommt der Mehrspielermodus: Andere Spieler schalten sich in unsere Partie ein, wenn wir das erlauben. In vier Modi wetteifern wir mit ihnen in Rennen oder wehren ihre Hackingversuche ab. Per Companion-App legen wir uns alternativ mit einem Tablet-Besitzer an, der die Polizei kontrolliert, während wir ein Checkpoint-Rennen absolvieren. Das konnten wir im Vorfeld ausprobieren und wirkte wie ein netter Zeitvertreib. Der Fokus liegt aber klar auf der Kampagne.



Glasscheiben zerbersten in unzählige Splitter; nur eines von vielen pompösen Grafik-Mätzchen.

„Trotz Story-Mängeln: Ein starker Serienauftakt mit Luft nach oben."

Peter Bathge



Leerlauf? Dieses Wort existiert im Vokabular der *Watch Dogs*-Entwickler nicht! Ubisoft Montreal hatte ein Ziel: den Spieler 30, 40, 50 Stunden durchgehend bei Laune halten. Das Ergebnis: eines der aktuell besten Action-Adventures mit offener Spielwelt. Auf Hochglanz poliert, mit einem Chicago, in dem ich den Regen förmlich riechen kann. Diese Stadt gehört zu den belebtesten, den glaubwürdigsten Orten der Videospielgeschichte: Überall ist was los, Nebenaufgaben gibt es an jeder Ecke, NPCs verhalten sich lebensecht und alles ist sooooo schön! Selbst auf der PS4, selbst ohne die im E3-Trailer versprochene Edelgrafik: *Watch Dogs* ist eine technische Meisterleistung. Aber leider keine dramaturgische: Liebe Entwickler, eine filmreife Inszenierung alleine reicht nicht! Wenn ihr mir schon eine lineare Geschichte auftischt, dann darf sie nicht so diffus daherkommen wie in *Watch Dogs*, darf nicht so unaufgeregt zu Ende gehen, darf nicht auf einen derart distanzierten Hauptcharakter setzen. Bitte beim Nachfolger nachbessern! Der Rest kann so bleiben.

Bei der Lichtershow auf der Party von Hacker-Konkurrent Defalt lässt *Watch Dogs* die Grafikmuskeln spielen.

Im Einzelspielermodus gefällt uns neben allerlei Minispielen besonders die Möglichkeit, durch das Hacken von Smartphones der Zivilisten Informationen zu geplanten Straftaten zu erfahren, die es dann zu vereiteln gilt. Diese kleinen Missionen sind zwar recht simpel gehalten und verlangen nur, dass man den Tatort beschattet und zur rechten Zeit eingreift, dennoch tragen sie zur Atmosphäre bei und verleihen der Spielwelt zusätzliche Authentizität.

Wer es ganz verrückt mag, wird wahrscheinlich Unmengen Zeit mit den Digitalen Trips verbringen. Dieser rein virtuelle Drogenrausch versetzt euch in vier absolut absurde Szenarien, in denen ihr unter anderem brennende Zombies über den Haufen fahrt oder in einem riesigen mechanischen Spinnen-Roboter die Stadt zerstört. Natürlich beißen sich die abgefahrenen Spiele etwas mit dem realistischen und bierernst gehaltenen Ausgangsszenario und würden wohl besser in die *Grand Theft Auto*- oder *Saints Row*-Reihe passen. Spaß machen sie dennoch.

Hype kontra Realität

An der Technik und Spielmechanik von *Watch Dogs* gibt es absolut nichts auszusetzen und trotzdem kann es dem eigenen Hype nicht standhalten. Es ist geradezu unverständlich, wie wenig das Spiel sein realistisches Setting in erzählerischer Hinsicht nutzt. Wir leben in einer nahezu komplett vernetzten Welt, in der Datendiebstahl immer wieder ein großes Thema ist und *Watch Dogs* schafft es trotzdem nicht, die Brücke zum Spieler zu schlagen. Die Entwickler haben es nicht geschafft, eine Spielwelt, die Spaß machen soll, mit einer zum Nachdenken anregenden, auf persönlicher Ebene bewegenden Story zu verbinden, obwohl das bei diesem Setting so einfach gewesen wäre. Zu oft verliert sich *Watch Dogs* in Andeutungen, traut sich aber nicht, das Thema richtig aufzugreifen. Verschenktes Potenzial.

FAKTEN



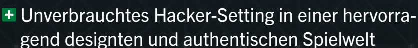
GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Ubisoft Montreal
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
27. Mai 2014

- Spielzeit der Kampagne: 20 bis 25 Stunden; für 100 Prozent: 40 bis 50
- Uplay-Konto erforderlich
- Nur ein anlegbarer Spielstand
- Online-Multiplayer- und Second Screen-Modus mit Tablet

„Sehr gut, aber nicht der erhoffte Meilenstein."

Christian Dörre

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir haben die Kampagne beendet und uns mit sämtlichen Nebenaufgaben vergnügt. Die Online-Features konnten wir noch nicht ausprobieren.

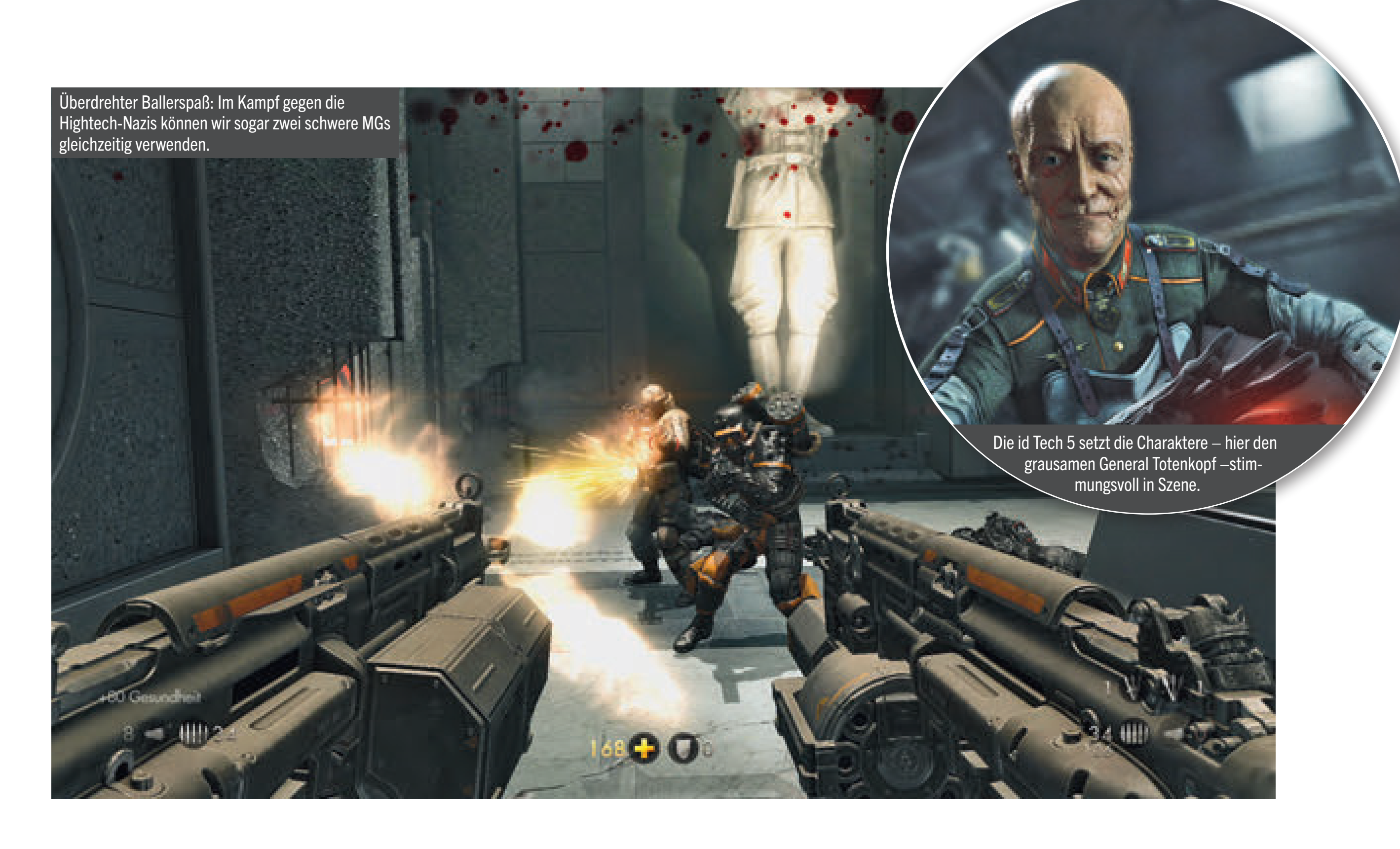


- \+ Unverbrauchtes Hacker-Setting in einer hervorragend designten und authentischen Spielwelt
- \+ Hacking-Gameplay funktioniert tadellos
- \+ Spielerische Freiheit in den meisten Missionen
- \+ Sehr schöne Grafik mit vielen Details
- \+ Unzählige Nebenaufgaben
- − Ausgeprägte erzählerische Mängel
- − Missionsabläufe wiederholen sich oft
- − Gewöhnungsbedürftiges Fahrverhalten

WERTUNGSTENDENZ



Ach, *Watch Dogs*! Du hast mir so viel Spaß bereitet und trotzdem bin ich etwas enttäuscht von dir. So cool es auch war, mit einem fetten Soundtrack durch deine schöne Stadt zu rasen, so hervorragend wie dein Gameplay funktioniert und so sehr mich deine Optik auch anspricht, genauso sehr haben mich auch deine banale Story und die oftmals furchtbare Darstellung der Charaktere genervt. Es ist mir ein Rätsel, wie man so viel Potenzial einfach verschenken kann. Bitte lege beim nächsten Mal mehr Wert auf eine ausgefeilte Erzählung und kreativere Missionsabläufe, denn dann bin ich rundum zufrieden.



Überdrehter Ballerspaß: Im Kampf gegen die Hightech-Nazis können wir sogar zwei schwere MGs gleichzeitig verwenden.

Die id Tech 5 setzt die Charaktere – hier den grausamen General Totenkopf –stimmungsvoll in Szene.

Wolfenstein: The New Order

Von: Felix Schütz und Tim-Philipp Hödl

Trashig, kontrovers, brutal, zensiert: Bethesdas Ego-Shooter spaltet die Gemüter.

WO IST DIE WERTUNG?

Obwohl Wolfenstein bereits am 20. Mai 2014 erschienen ist, konnte uns Bethesda leider keine PC-Fassung vor unserem Redaktionsschluss (17. Mai) zur Verfügung stellen. Stattdessen lagen uns bis dahin nur die Konsolenfassungen für Xbox One und Playstation 4 vor. Wir haben beide Versionen komplett durchgespielt. Alle Screenshots auf diesen Seiten haben wir mit der PS4-Fassung erstellt, die grafisch nahezu identisch mit der PC-Version ist. Trotzdem erlauben wir uns unter diesen Bedingungen keine finale Wertung für die PC-Fassung – immerhin können wir so weder die Maus-Tastatur-Steuerung noch die technische Umsetzung beurteilen.

Wann und wo gibt's die Wertung zur PC-Fassung von Wolfenstein: The New Order? Wenn ihr diese Zeilen lest, findet ihr das finale PC-Urteil bereits in unserem Test-Artikel auf www.pcgames.de. Dort gibt's auch ein umfangreiches Test-Video und einen nützlichen Grafikvergleich.

Für Gesprächsstoff dürfte gesorgt sein: Das neue *Wolfenstein* entpuppt sich als gutes, aber auch kontroverses Action-Spiel, an dem sich die Geister scheiden dürften. Manche werden es als Ballerfest alter Schule feiern und sich an den heftigen Schießereien ergötzen. Anderen könnte die ambitionierte Story im Weg stehen, die sich oft nicht zwischen bitterem Ernst und heiterem Trash entscheiden kann.

Erschreckendes Was-wäre-wenn-Szenario

Der Eröffnungslevel von *The New Order* zeichnet einen alternativen Geschichtsverlauf: Als William „B.J." Blazkowicz, Elite-Soldat und Traditionsheld der *Wolfenstein*-Reihe, erleben wir in einem fiktiven 1946, wie der Zweite Weltkrieg endet – und zwar zugunsten der Nazis. In einer letzten Offensive stürmen wir noch die Burg des fiesen Nazi-Generals Totenkopf, kämpfen uns an einem Strand durch Bunker und Schützengräben, wehren bizarre Roboter-Hunde ab und nehmen es mit hochgerüsteten Feindsoldaten auf. Das spielt sich zwar gut, begeistert aber noch nicht. Erst bei unserer Begegnung mit Totenkopf steigen Spannung und Spielspaß: Unser Team wird gefangengenommen und wir müssen darüber entscheiden, welcher unserer beiden Freunde sein Leben lassen muss. Diese Wahl wirkt sich sogar dezent auf den Spielverlauf aus: Sie bestimmt etwa, welchen Nebencharakteren wir später begegnen und ob wir Schlösser knacken oder stattdessen bestimmte Schaltkreise kurzschließen können.

Danach macht das Spiel einen gewaltigen Zeitsprung: Der schwer verletzte B.J. wird zum Pflegefall und verbringt 14 Jahre im Wachkoma. Erst im Jahr 1960 kommt er wieder zu sich – und findet sich prompt in einer Welt wieder, die von den Nazis regiert wird. Unser Held fackelt nicht lange, sagt den Faschisten erneut den Kampf an und verbündet sich mit einer Gruppe von tapferen Widerstandskämpfern. All das schildert das Spiel in gut gemachten Zwischensequenzen, aber auch in zig inneren Monologen, in denen B.J. mit tiefer Stimme seinen Gefühlen freien Lauf lässt – das soll den Helden glaubhafter machen, ist aber manchmal so dick und pathe-

Nur im Mondlevel setzen wir vermehrt auf Energiewaffen, im übrigen Spiel stehen konventionellere Knarren im Vordergrund.

DAS LASERKRAFTWERK: EIN PRAKTISCHES WERKZEUG
Mit dem sekundären Feuermodus wird unsere Energiewaffe zu einem praktischen Schweißbrenner, mit dem wir bestimmte Zäune und Metallplatten aufsägen können. Das ist cool umgesetzt und ermöglicht es uns oft, zusätzliche Heilpakete oder alternative Pfade zu entdecken.

tisch aufgetragen, dass es eher peinlich wirkt. Einen besseren Eindruck hinterlassen die Nebenfiguren, denn die meisten von ihnen sind interessant geschrieben und sehr gut vertont, was viel zur dichten Atmosphäre beiträgt. Vor allem die schaurigen Oberschurken können sich sehen und hören lassen, etwa die sadistische Frau Engel: In einer langen Dialogszene zwingt uns die überzeugte Faschistin mit vorgehaltener Waffe und schriller Stimme, einen bösartigen Test zu absolvieren, der unsere „Reinheit" feststellen soll – ein erzählerisch starker Moment, der einen spannenden Kontrast zum ständigen Geballer bietet.

Das eigentliche Nazis-regieren-die-Erde-Szenario wird dafür nur oberflächlich transportiert. Zwar finden wir zig Zeitungsartikel und Briefe, die uns die neue Weltordnung genauer beschreiben, doch im Spiel sehen wir davon nur wenig: Egal ob in London oder Berlin, außer Soldaten und Kampfrobotern bekommen wir diese verzerrte Gesellschaft kaum zu Gesicht. Schade! Doch immerhin: Im Verlauf der rund 13 Spielstunden kehren wir mehrmals in das Rebellenlager zurück, wo wir Gespräche führen, Briefe studieren oder den Geschichten der Widerständler lauschen. Es gibt hier sogar Mini-Quests, in denen wir beispielsweise für einen geistig behinderten Freund etwas Spielzeug sammeln oder einer traurigen Kameradin ihren Ehering zurückbringen sollen. Spielerisch bringt uns das zwar keinerlei Vorteile, doch der Atmosphäre tun diese rührenden Szenen ausgesprochen gut!

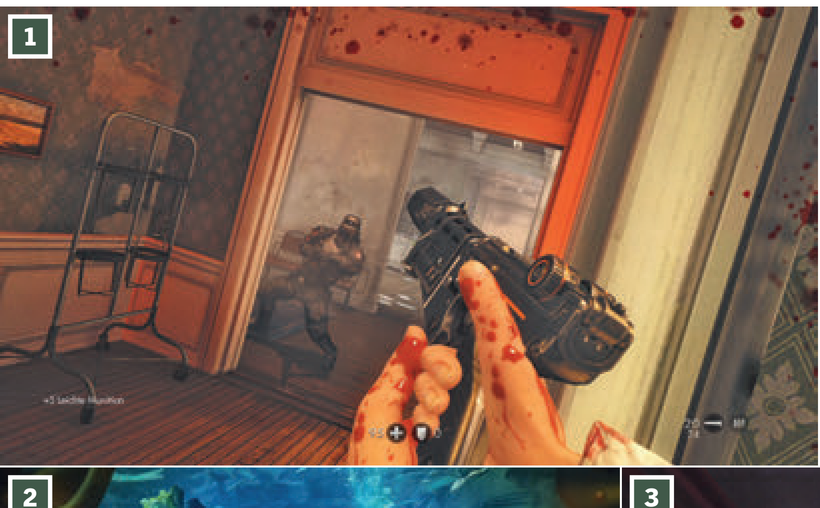
Actionfans kommen auf ihre Kosten

Obwohl die Handlung in *Wolfenstein* oft im Vordergrund steht, kommt natürlich die Action nicht zur kurz: Als Shooter alter Schule macht *The New Order* eine gute Figur, obwohld das Spiel kaum frische Ideen liefert. Meist wirft es uns einfach jede Menge Nazi-Soldaten, gepanzerte Maschinenkrieger und gewaltige Mechs entgegen, denen wir mit Pistole, Maschinengewehr und vollautomatischer Schrotflinte zu Leibe rücken. Von manchen Waffen dürfen wir sogar zwei Exemplare gleichzeitig abfeuern – mit einem Schießprügel in jeder Hand geht uns zwar jegliche Präzision flöten, doch dafür sind wir auf kurze Distanz fast unschlagbar. Action-Puristen freuen sich zudem über das altmodische Lebenspunktesystem:



Trotz des hohen Trash-Faktors konfrontiert uns *Wolfenstein* auch mit grausamen Szenen. In solchen Momenten nimmt sich das Spiel ausgesprochen ernst.

„B.J." Blazkowicz schließt sich nach 14 Jahren im Wachkoma einer Rebellentruppe an und schleppt dabei gleich noch seine ehemalige Pflegerin ab.



1 Da die Gegner selbst auf Distanz überraschend scharf schießen und uns schon auf dem dritten der fünf Schwierigkeitsgrade ins Schwitzen bringen können, bietet das Spiel eine einfache Deckungsmechanik. Dank der können wir uns hinter Objekten hervorlehnen und so aus der Deckung heraus feuern – solide gemacht und sehr nützlich!

2 In einem schwachen Teil der Handlung erleben wir einen Tauchgang zum Meeresgrund, wo wir einen uralten Wissensspeicher erforschen. Diese „Atlantis"-Passage wirkt aufgesetzt und erscheint für die eigentliche Story völlig unnötig. Zumal das trashige Setting voller Nazi-Roboter und Maschinen-Wachhunde bereits verrückt genug ist.

3 Wenn wir Offiziere lautlos ausschalten, verhindern wir, dass sie Alarm auslösen und Verstärkung rufen. Solche freiwilligen, gut gemachten Schleicheinlagen gibt es häufig, in manchen Levels werden wir sogar zum lautlosen Vorgehen gezwungen. Allerdings fällt das Schleichen stets so simpel und verzeihend aus, dass dabei kein Frust entsteht – selbst Stealth-Muffel können da ganz beruhigt sein.





B.J. kann zwar ein kleinen Teil seiner Ausdauer von alleine regenerieren, doch wer zuviel Schaden kassiert, muss sich auf die Suche nach Heilpaketen und Rüstungsupgrades machen. Damit unterstreicht *Wolfenstein* sein „arcadiges" Spielgefühl. Weil die Gegner aber selbst auf größere Entfernung noch sehr gut zielen, hat Machine Games auch eine moderne Deckungsmechanik eingebaut. Dank der können wir uns hinter Objekten verschanzen und zum Feuern aus der Deckung herauslehnen – sehr nützlich!

Auch das wuchtige Waffengefühl ist gut gelungen, mit Ausname der doppelläufigen Automatik-Shotgun: Wenn wir die gegen gepanzerte Gegner einsetzen, richten wir damit so wenig Schaden an, dass wir zeitweise das Gefühl haben, nur mit Platzpatronen zu schießen. Ganz anders verhält es sich da beim Kampf gegen normale Soldaten: Hier fühlt sich auch die Shotgun äußerst effektiv und mächtig an, was in erster Linie dem heftigen Trefferfeedback geschuldet ist. Obwohl Bethesda die deutsche Version um jedwede Nazi-Symbolik geschnitten hat (siehe Kasten unten), bleibt die heftige Gewaltdarstellung nämlich auch in der hiesigen Fassung komplett erhalten. Das bedeutet: Im Nahkampf werden Messer brutal in Köpfe gerammt, manchen Gegnern reißt es bei Beschuss die Gliedmaßen ab und am Ende eines Kampfes sind oft nicht nur Teile der Levelarchitektur, sondern auch der Gegner im Raum verteilt. Keine Frage: Einen härteren Shooter findet man derzeit kaum. Es versteht sich daher von selbst, dass *Wolfenstein* nur in die Hände von Erwachsenen gehört!

Beschränkte Waffenauswahl

Zwar wird *The New Order* genau wie *Rage* von der id Tech 5 angetrieben, doch im Spielgefühl unterscheiden sich die beiden

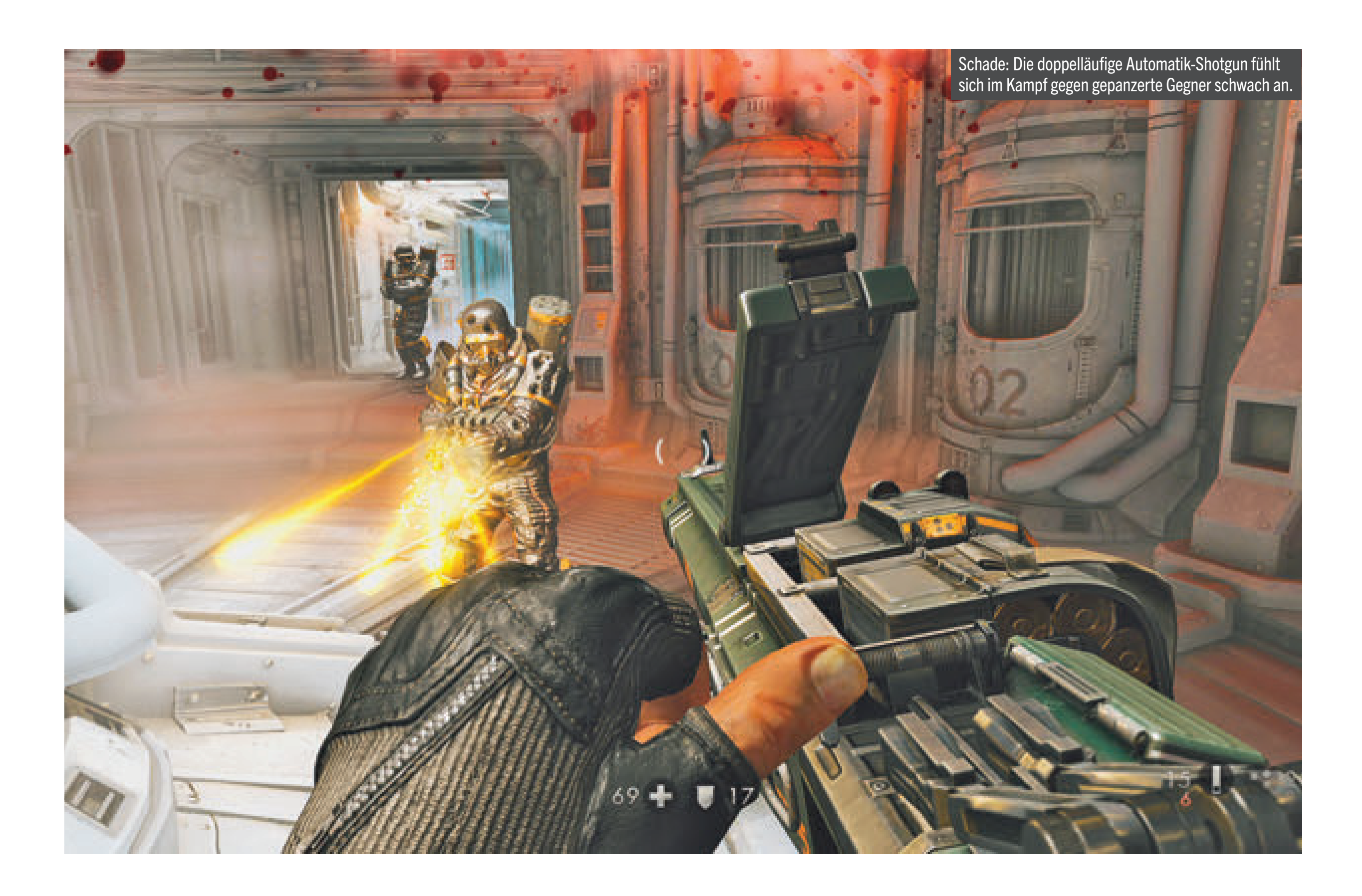
DIE KRUX MIT DEM KREUZ: ZENSUR IN WOLFENSTEIN

Normalerweise lehnen wir Zensur in Videospielen ab. Im Fall von *Wolfenstein: The New Order* wurden die Kürzungen aber so geschickt umgesetzt, dass das Spielerlebnis nicht darunter leidet.

Die deutsche und österreichische Version von *Wolfenstein: The New Order* ist zensiert: Verfassungsfeindliche Symbole (z. B. Hakenkreuze) und entsprechende Gesten wurden entfernt, außerdem gibt es keine direkten Bezüge mehr zum Dritten Reich. Anstelle von „Nazis" spricht man beispielsweise nur vom „Regime". Die drastische Gewalt wurde allerdings nicht geschnitten, Kämpfe wie Zwischensequenzen sind ebenso brutal wie in der internationalen Fassung. Da auch die deutsche Vertonung gut gelungen ist und die Zensur die Kernaussage der Story nicht verändert (immerhin ist auch ohne verfassungsfeindliche Symbole stets klar, dass es um Nazis geht), geht die gekürzte Fassung in Ordnung: Die notwendige Zensur hat Bethesda gut hinbekommen.
Achtung: Laut Bethesda ist es unmöglich, eine internationale Spielversion in einem deutschen Steam-Account zu aktivieren. Der Import nach Deutschland sowie der Verkauf der ungekürzten Fassung ist hierzulande streng verboten – bei Zuwiderhandlungen drohen die Beschlagnahmung des Spiels, Geldstrafen und sogar Freiheitsentzug.



Die Armbinde von Frau Engel zeigt in der deutschen Version kein Hakenkreuz, sondern ein „W"-Symbol.



Schade: Die doppelläufige Automatik-Shotgun fühlt sich im Kampf gegen gepanzerte Gegner schwach an.

Shooter: Wo die agilen Gegner in *Rage* flott animiert durch die Levels flitzen und dank guter KI auch mal unvorhersehbar agieren, beschränken sich die recht eintönigen *Wolfenstein*-Soldaten aufs Übliche: Sie gehen in Deckung, werfen ab und an Granaten und laufen stur auf uns zu, wenn wir uns zu lange verschanzen. Das ist zwar ausreichend, doch an die Dynamik von *Rage* kommen die Schießereien dadurch nie heran.

Auch die Waffenauswahl ist dünn geraten: Die vier Standardknarren – Pistole, Maschinengewehr, Schrotflinte und Scharfschützengewehr – bieten lediglich einen sekundären Feuermodus. Das MG verschießt dann Raketen und das (meist nutzlose) Snipergewehr mutiert zur soliden Energiewaffe. Hin und wieder können wir auch schwere Geschütze aus ihrer Verankerung rupfen und damit einige Sekunden lang kräftig austeilen. Trotzdem ist das Waffenangebot im Genrevergleich zu gewöhnlich, zumal wir die Schießprügel nicht aufrüsten können – mit einer coolen Ausnahme: das sogenannte Laserkraftwerk, ein Energiegewehr, für das wir mehrere Upgrades im Spielverlauf finden. Damit wird es gegen Ende nicht nur zur stärksten Waffe, es bietet auch eine tolle Nebenfunktion: Der Laser dient als Schweißgerät, mit dem wir bestimmte Zäune und Metallplatten durchbrutzeln können. Das sieht klasse aus und ist nützlich, denn so schaffen wir uns Zugänge in versteckte Levelbereiche oder schnitzen uns einen alternativen Pfad frei. Anstatt schnurstracks durch die Vordertür zu latschen, können wir so auch mal heimlich durch einen Luftschacht krabbeln und die Gegner im nächsten Raum einfach überraschen. Nebenbei stoßen wir immer wieder auf kleine Details und zynische Easter Eggs, die dem Spiel einen guten Schuss Humor verleihen: So lernen wir etwa, dass der erste Mann auf dem Mond nicht Neil Armstrong, sondern Hans Armstark hieß. Oder wir finden Aufnahmen der fiktiven Band „Die Käfer", die kurios eingedeutschte Cover-Versionen von Beatles-Songs trällern.

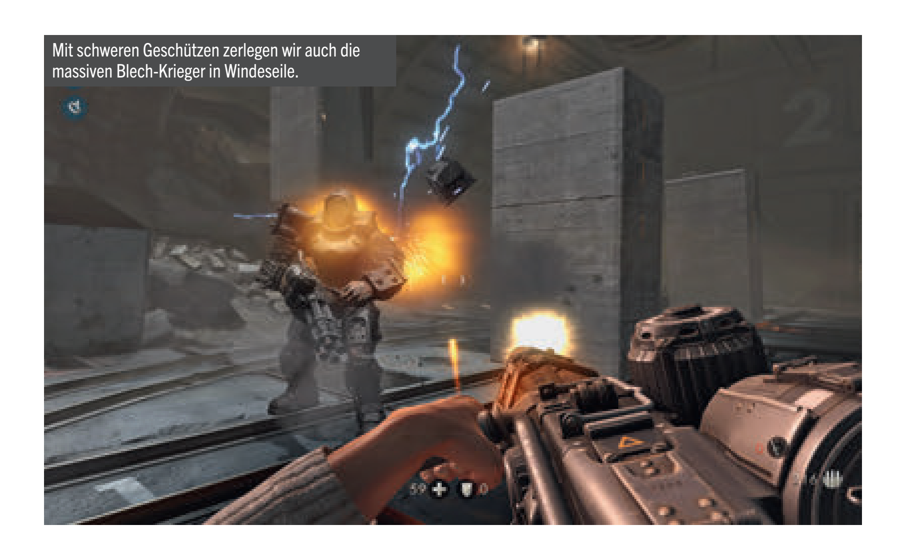
Schleichen ohne Frust

Als Alternative zur rigorosen Action bietet *The New Order* auch eine gelungene Schleichmechanik: In vielen Levelabschnitten können wir leise und heimlich vorgehen und auf diese Weise feindliche Offiziere ausschalten, bevor sie uns bemerken und Alarm auslösen. Dazu nutzen wir unsere Wurfmesser und eine schallgedämpfte Pistole, was überraschend gut funktioniert und für Spannung sorgt. Die simple Schleichmechanik ist zwar meistens völlig freiwillig, doch in manchen Levels – etwa beim Einbruch in ein Gefängnis – wird sie uns auch aufgezwungen. Zum Glück ist das Schleichen aber auch in diesen Abschnitten so verzeihend und fair umgesetzt, dass wir nie Frust empfunden haben.

Egal ob wir schießen oder heimlich vorgehen, viele unserer Aktionen werden für ein simples Upgrade-System ausgewertet. Wenn wir beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Gegnern lautlos ausschalten, erhalten wir dafür einen Perk, der uns mehr Wurfmesser spendiert. Andere Upgrades erhöhen unseren Munitionsvorrat, machen uns robuster gegen Explosivschaden oder steigern unser Schleichtempo. Das mag zwar nicht gerade einfallsreich sein, doch immerhin ermutigt uns das System damit, auch mal andere Spielweisen auszuprobieren.

Verschenktes Potenzial

Obwohl es keinerlei Rätsel in *Wolfenstein* gibt, versuchen die Leveldesigner hin und wieder, das Spielgeschehen aufzulockern: In einem Abschnitt tauchen wir beispielsweise per Mini-Uboot durch schummrige Abwasserkanäle und einige Stunden später dürfen wir sogar einen winzigen Mondspaziergang wagen. Leider verschenken die Entwickler hier aber massig Potenzial: Ob unter See, im Raumanzug oder hinter dem Steuer eines Autos, jede dieser Szenen ist so schnell vorbei, wie sie begonnen hat und bleibt damit wenig mehr als eine hübsche Randnotiz. So schade!


Mit schweren Geschützen zerlegen wir auch die massiven Blech-Krieger in Windeseile.

Wenn sich die Story nicht entscheiden kann
Von der ersten Spielminute an ist klar: Mit seinem verrückten Nazi-Setting und hemmungslosen Ballereien will *Wolfenstein* weder aufklären noch Geschichtsunterricht betreiben. Das ist ein spielbarer B-Movie, hoch im Trash-Gehalt, niedrig im Anspruch. Umso merkwürdiger erscheinen darum die vielen Momente, in denen sich das Spiel außerordentlich ernst nimmt und den Spieler mit schwer verdaulichen Szenen konfrontiert. Wenn etwa hilflose Patienten in ihren Klinikbetten brutal hingerichtet werden, während die Pflegerin um Gnade fleht, hat das nichts mit Zynismus oder Satire zu tun, es ist schlichtweg grausam. Ein späterer Level spielt dann sogar in einem Arbeitslager, inklusive qualmender Schornsteine im Hintergrund und Asche, die vom Himmel regnet – wer sich nun fragt, welche Erinnerungen das wachrufen soll, dem sei ein tiefer Blick in ein Geschichtsbuch empfohlen. Solch bitterer Ernst beißt sich aber in der zweiten Spielhälfte mit Ereignissen, die das Spiel noch stärker ins Trashige abdriften lassen. Wenn B.J. etwa zum Grund des Meeres abtaucht, um dort ein uraltes Geheimnis aufzudecken (hat hier jemand „Atlantis" gesagt?) oder im nächsten Moment lustig fluchend mit einer Raumfähre ins All brettert, dann ist das zwar immer noch unterhaltsam, büßt aber viel der beklemmenden Atmosphäre ein, die das Spiel zuvor aufgebaut hat. Auch das Erzähltempo gerät dabei heftig ins Straucheln, je abgedrehter die Handlung wird. Besonders im letzten Drittel wechseln die Schauplätze dann so abrupt, dass der Zusammenhang für den Spieler manchmal auf der Strecke bleibt. Das Finale fällt immerhin solide aus: B.J. darf sich noch eine letzte große Schlacht liefern, unzählige Nazis besiegen und einen wenig überraschenden Endboss in seine Bestandteile zerlegen. Trotzdem fühlt sich das Ende nicht ganz befriedigend an, manche Fragen werden scheinbar bewusst offen gelassen. Haben Bethesda und Machine Games etwa schon einen Nachfolger in Planung? Zu wünschen wäre es jedenfalls. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Trotz Zensur: Ein derbes, gelungenes Ballerfest irgendwo zwischen Drama und B-Movie."



Nein, das neue *Wolfenstein* ist kein wegweisender Shooter. Aber es ist ein richtig gutes, motivierendes Action-Spektakel! Sicher, frische Ideen, innovative Spielmechaniken oder verrückte Waffen hat das Spiel leider nicht zu bieten. Trotzdem genieße ich die arcadigen Schießereien und freue mich über die fairen Schleichpassagen, denn die haben sogar mich gut unterhalten – und das, obwohl ich die meisten Schleichspiele doof finde. Aber: *Wolfenstein* ist mehr als nur ein Ballerspiel mit ordentlichem Umfang, es will auch eine Geschichte erzählen. Dabei mag es sich vielleicht selbst nicht immer ernst nehmen, erwartet aber, dass der Spieler das tut. Und so vermixt es albernen B-Movie-Trash mit Szenen, die teilweise so drastisch ausfallen, dass mir das Schmunzeln vergeht und ich ins Grübeln komme: Ist *The New Order* nun ein drastisches, antifaschistisches Drama oder doch nur eine sinnfreie, brutale Ballerorgie? Schade: Machine Games scheint die spannende Antwort darauf leider selbst nicht zu kennen.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Ca. € 50,-
20. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda Softworks
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellernangabe): Windows 7 / Windows 8 64 bit, Intel Core i7 oder gleichwertige AMD-CPU, 4 GB RAM, Geforce 460 / ATI Radeon HD 6850, 50 GB Festplattenplatz

MULTIPLAYER
Wolfenstein: The New Order ist ein reiner Einzelspielertitel. Als Trostpflaster liegt jeder Version aber einen Beta-Key für das nächste *Doom*-Spiel von id Software bei.

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 18 Jahren
Verfassungsfeindliche Symbole (z.B. Hakenkreuze) und direkte Nazi-Bezüge wurden in der deutschen Fassung zensiert. Die drastische Gewalt ist dafür ungeschnitten: In Kämpfen werden Köpfe und Gliedmaßen abgeschossen, oft sind verstümmelte Leichen zu sehen, manche Cutscenes zeigen grausame Tötungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Spielzeit (Std.:Min.): 14:00
Wer sich die Zeit nimmt, die vielen Story-Details zu entdecken, der sollte mehr als 12 Stunden beschäftigt sein. Wer alles finden will, dürfte für die 16 Levels auch gut 15 Stunden brauchen. Wer fleißig Datenfragmente in den Levels sammelt, kann zudem vier Bonus-Modi („999", „Ironman", „Spaziergang" und „Hardcore") freischalten.

PRO UND CONTRA
- ＋ Schnörkelloser Ballerspaß
- ＋ Faire Schleicheinlagen
- ＋ Einige interessante Charaktere
- ＋ Gute deutsche Vertonung
- ＋ Sehr viel Story und Cutscenes
- ＋ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ＋ Zensur stört das Spielerlebnis nicht
- ＋ Ordentliche Spieldauer
- − Spielerisch keine neuen Ideen
- − Überschaubare Waffenauswahl
- − Arg pathetische Monologe
- − Beklemmende Szenen beißen sich mit dem hohen Trash-Faktor der Handlung
- − Story wird zum Ende hin stetig absurder
- − Wenig überraschende Gegnertypen
- − Finale ein bisschen unbefriedigend

WERTUNGSEINSCHÄTZUNG
0 **78-82** 100


BEOBACHTE. PLANE. VOLLSTRECKE. PASS DICH AN.
SNIPER ELITE III
AFRIKA
100% UNCUT
USK ab 18
ERHÄLTLICH AB 27.06.2014
PC DVD ROM
STEAM
PS3
PS4
XBOX 360
XBOX ONE
XBOX LIVE
REBELLION
505 GAMES
modern games